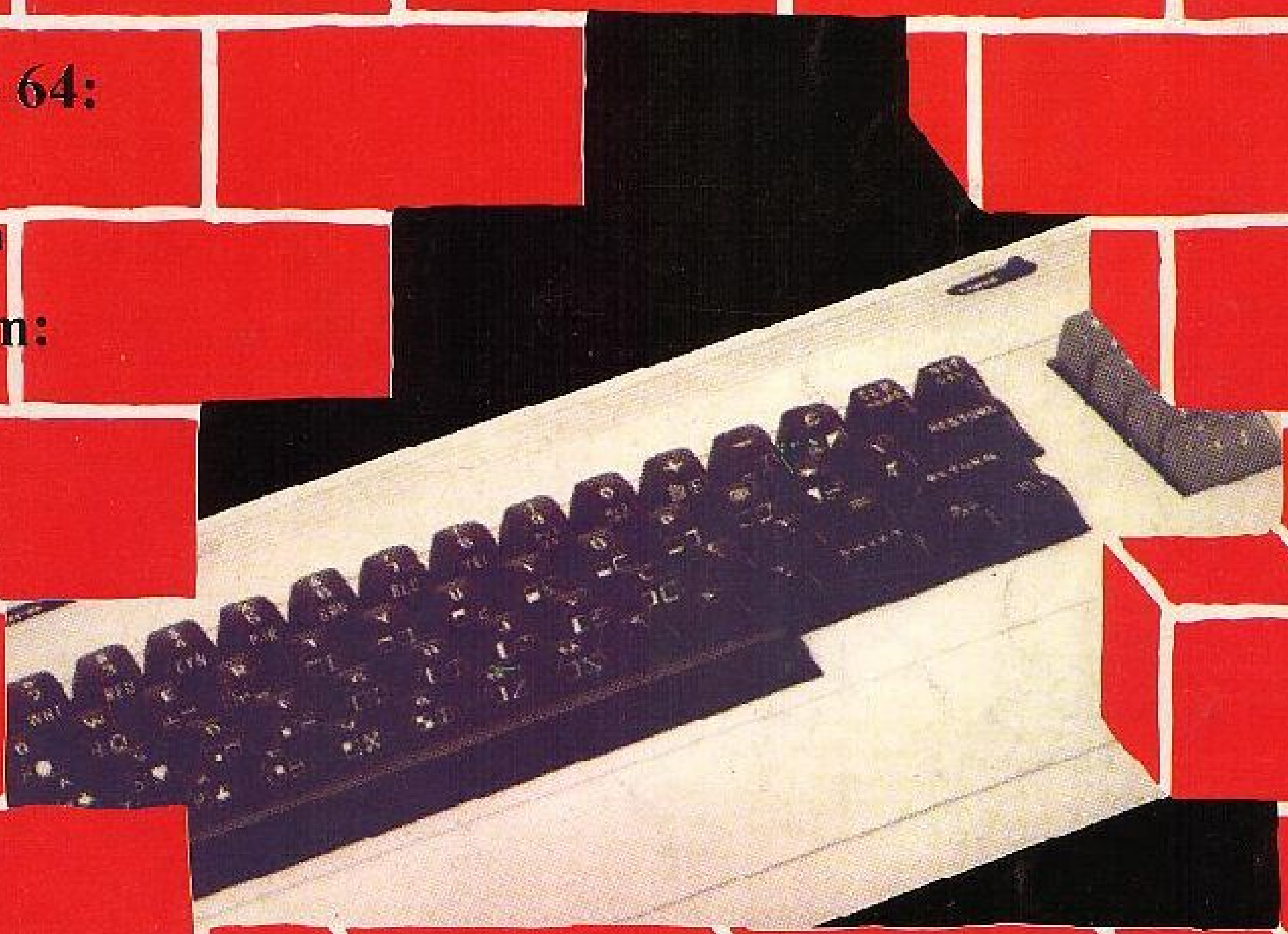
Homecomputer

2 2. Jahrgang

Februar '84 **5,50 DM** 48 öS 6,00 sfr



Mehr Seiten
Tolle Spiele

Basic ≠ Basic
4. Teil

	LEN Erfragt Stringlänge (dezimal)	**LET** Bestimmt Wert einer Variablen	**LIST** Listet Programm auf Bildschirm	**LLIST** Listet Programmzeilen auf Drucker	**LOAD** Lädt ein Programm in Speicher	**LOG** Ermittelt den natürlichen Logarithmus	**MID$** Manipuliert Stringvariable (mittlerer Teilstring)	**NAME** Umbenennung eines Filenamens	**NEW**
MICROSOFT BASIC	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. ,Zeilennr.]	**LLIST** [Zeilennr. ,Zeilennr.]	**LOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start[,Länge])	**NAME**"Filename" **AS**"Filename"	**NEW**
APPLE II	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**PR#**Slotnr. **LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**LOAD** Filename	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start[,Länge])	**RENAME** alter Name ,neuer Name	**NEW**
ATARI	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. ,Zeilennr.]	**LIST** "P:"	**CLOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	String,(Start[, Länge])		String (Beginn, Länge)
Color Genie	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**LLIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**CLOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start[,Länge])		**NEW**
CBM 64	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**OPEN 4,4:CMD4: LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**LOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start[,Länge])	**OPEN1,8,15, "R0:**Filename= Filename" (nur Diskette)	**NEW**
Dragon 32	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**LLIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**CLOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start[,Länge])		**NEW**
ORIC 1	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**LLIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**CLOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start,Länge)		**NEW**
CBM 3000	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**OPEN4,4:CMD4: LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**LOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start[,Länge])		**NEW**
TRS 80 II VIDEO GENIE	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**LLIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**CLOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start,Länge)		**NEW**
VC-20	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**OPEN4,4:CMD4: LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]	**LOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	**MID$**(String, Start[,Länge])	(siehe CBM 64)	**NEW**
ZX-81	**LEN** (String)	**LET** Variable = Ausdruck	**LIST** [Zeilennr.]	**LLIST** [Zeilennr.]	**LOAD** "Filename"	**LOG** (Ausdruck)	String (Start **TO** Ende)		**NEW**
ZX Spectrum	**LEN** (String)	**LET** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr.]	**LLIST** [Zeilennr.]	**LOAD** "Filename"	**LN** (Ausdruck)	String (Start **TO** Ende)		**NEW**
TI-99	**LEN** (String)	**[LET]** Variable =Ausdruck	**LIST** [Zeilennr. -Zeilennr.]		**OLD CS1 o. CS2**	**LN** (Ausdruck)	**SEG$** (String, Position, Länge		**NEW**

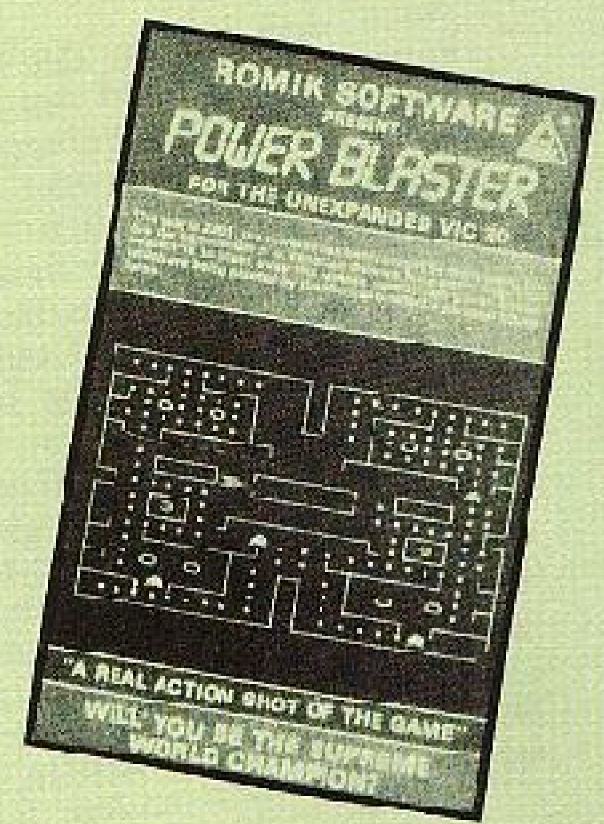
SOFTWARE REVIEWS

Power Blaster von Romik
für den VC-20 o. Erweiterung

Bei Romik braucht man nicht die "Katze im zugebundenen Sack" zu kaufen! Denn im Gegensatz zu den meisten anderen Softwarefirmen, bringt Romik fast ausschließlich immer einen echten Bildschirmausdruck auf die Kassettenhülle und nicht irgendeine Grafik, die mit dem Spiel oft nur entfernte Ähnlichkeit hat.

Zum Programm selbst: Man könnte Power Blaster als Kombination der beiden klassischen Computerspiele, Invaders und Pacman bezeichnen.
Das Raumschiff befindet sich in einem Labyrinth, das mit Punkten gefüllt ist, die Minen darstellen. Verfolgt wird es von den gegnerischen Martians. Um diese Minen abzuräumen, steht dem Spieler ein leistungsfähiger Laser zur Verfügung.

Das Programm ist in Maschinensprache erstellt und daher sehr schnell. 9 Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung, die schwersten sind fast nicht spielbar!
Obwohl vom Konzept her recht einfach gehalten, ist Power Blaster ein hervorragendes und spannendes Spiel.
Kontrolliert werden kann es entweder über die Tastatur oder über Joystick, was unbedingt zu empfehlen ist.



Space Fortress von Romik
für den VC-20 o. Erweiterung

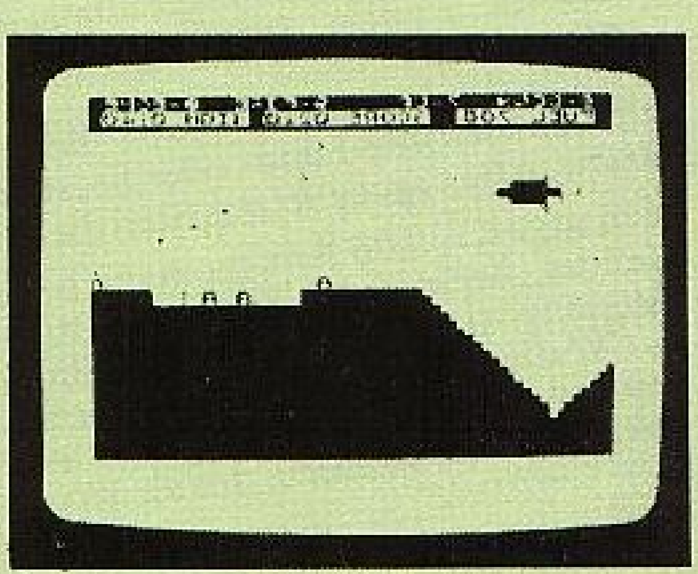
Ein schon älteres Programm von Romik aus dem Jahre 1982 ist dieses hier getestete Spiel "Space Fortress". Dennoch kann man dieses Programm zu den besseren des Genre "Invaders" zählen.

Wie bei diesen Programmen üblich, ist die Aufgabe des Spielers, sein Raumschiff, das verloren in Zeit und Raum umherirrt, zu verteidigen und die gegnerische Kampfstation zu zerstören.
Diese ist natürlich hervorragend gesichert: Selbstmörderische Geschwader, die Ihnen auf den Pelz rücken! Ehe Sie die eigentliche Basis angreifen können, müssen alle Verteidiger zerstört werden. Für die Ausschaltung der Basis gibt es ein Extraleben zu den fünf, die zu Beginn des Spiels gewährt werden.
Die Spielanleitung ist einfach und recht gut im Programm erklärt. Für denjenigen, der viel von sich selbst verlangt, gibt es 20 verschiedene Geschicklichkeitsstufen, wobei ab der Hälfte etwa, die Sache recht schwierig wird.
Romik hat hier guten Gebrauch von Grafik und dem nicht unwichtigen Gestaltungsmittel "Geräusch" gemacht.

QS Scramble von Quicksilva
für den ZX-81 16K

Ihr Flugzeug überfliegt die gebirgige Landschaft eines Planeten und wird dabei von dessen Oberfläche attackiert.

Sie müssen zwei Dinge gleichermaßen im Auge behalten: Erstens müssen Sie darauf achten, von den gegnerischen Waffen nicht abgeschossen zu werden und zweitens müssen Sie versuchen, diese möglichst restlos zu zerstören. Da sind hauptsächlich die Raketen und die Kraftstofftanks. Gelingt es Ihnen nicht die Raketen abzuschießen, steigen diese auf und zerstören Ihr Flugzeug. Jagen Sie die Tanks nicht in die Luft, geht Ihnen der Treibstoffvorrat aus.
Das Landschaftsbild und die Tanks werden nach dem Zufallsprinzip erzeugt und laufen von rechts nach links über den Bildschirm.
Durch die Wahl des zur Verfügung stehenden Treibstoffs und der Geschwindigkeit, kann der Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmt werden.
Es ist recht einfach und daher für den geübten Spieler nicht besonders aufregend, dafür aber für Kinder eher interessant und spielbar.
Der Aufbau des Spieles und die Umsetzung auf den Bildschirm sind klar und verständlich. Man muß allerdings feststellen, daß bessere Versionen des "Scramble" auf dem Markt sind.



SOFTWARE-REVIEWS

3-D Tunnel von New Generation Software für Spectrum 16/48K

Der Name deutet schon auf den Inhalt hin: Eine Fahrt durch ein Tunnelsystem - der Autor hat hier an das weitverzweigte Netz der Londoner U-Bahn gedacht - soll hier stattfinden.

Nach dem Laden des Programmes können Sie anhand des Menues entscheiden, ob Sie mit einem Kempston- oder AGF-Joystick oder mittels Tastatur spielen wollen. Vor dem Startkommando muß bestimmt werden, ob man ein schnelles, mittleres oder langsameres Spiel möchte (zum Beginn schlagen wir die langsamere Stufe vor).

Die Spielidee ist zwar nicht neu, ist aber mit einigen Raffinessen ausgestattet. Sie fahren durch die verschiedenen Gänge des Tunnelsystems und müssen versuchen, die hier vorkommenden wilden Tiere bzw. Ungeheuer zu töten, um nicht selber deren Opfer zu werden. Da gibt es Spinnen, Kröten, Fledermäuse, Ratten und andere ungemütliche Geschöpfe, die Ihnen auf Ihrer Fahrt mit der Londoner U-Bahn, auch "Tube" genannt, immer wieder unvermutet begegnen.

Die meisten Punkte erhält man, wenn man einem der ab und zu entgegenkommenden U-Bahn-Züge in letzter Sekunde auszuweichen vermag. Doch dies ist fast unmöglich, denn diese Geisterfahrer tauchen mit affenartiger Geschwindigkeit auf. Aber auch den übrigen Kreaturen auszuweichen bzw. ihnen den Garaus zu machen, ist sehr schwer.

Die Grafik ist so gut gestaltet, daß man bei dieser Höllenfahrt schon ein leichtes Kribbeln verspürt!

Das Spiel ist in zwei Phasen aufgeteilt. Mit den 48 K starken Spectrum kann das gesamte Spiel in einem Durchgang durchgespielt werden. Haben Sie nur 16 K RAM zur Verfügung, muß einmal nachgeladen werden.

Nach der glücklich beendeten Fahrt taucht der Spieler wieder in das helle Tageslicht auf, wo ihn zur erfolgreichen Fahrt gratuliert wird.

Obwohl wir bei unserem Test soweit nicht gekommen sind (dazu bedarf es wohl etwas mehr Übung und Spielpraxis, die bei einem Durchgang nicht zu erreichen ist), gefiel uns dieses Programm sehr gut, weil hier echte Spannung ezeugt wird. Ob man danach wohl je wieder in eine Londoner U-Bahn steigt?

Strategic Command von Romik für den Dragon 32

Ein Programm, das ebenso Geschicklichkeit, wie eine gute Strategie erfordert. Strategic Command ist in Basic geschrieben und ist für 2 Spieler unter Benutzung von Joysticks gedacht.

Ziel dieses Kriegsspiels ist es, die gegnerische Hauptstadt mit den eigenen Truppen zu überrennen. Das Programm besteht aus zwei Teilen, die beide geladen werden müssen.

Zu Beginn jedes Spiels wird eine Karte gezeigt, auf der die Hauptstädte, Armeen, Waffen und sonstige strategisch wichtige Punkte jedes Spiels aufgezeigt sind.

Mittels der Joysticks, können die beiden Spieler ihre Land- oder Seestreitkräfte in Bewegung setzen. Sind die beiden gegnerischen Armeen nahe beieinander, beginnt die Schlacht. Deren Ausgang wiederum ist von der Stärke der Waffen, aber auch ganz entscheidend von der Geschicklichkeit und Taktik, sprich Strategie, des sie leitenden Spielers abhängig.

Bevor man mit dem Spiel beginnt, sollte man das ausführliche Informationsblatt genau durchlesen. Nur so wird es möglich, ein spannendes Spiel zu entwickeln, bei dem die Strategie den Vorrang vor dem Zufall hat.

Die Kritik an diesem Spiel setzt an der Art seiner Programmierung, nämlich Basic, an. Mitunter muß man doch recht lange warten, bis es weitergehen kann. Dafür sind aber die einzelnen Spielszenen, grafisch ausgezeichnet gestaltet.

Da das gesamte Spiel in englischer Sprache gehalten ist, sollte man einige Sprachkenntnisse vorausetzen. Die Benutzung eines Wörterbuches ist sonst unvermeidlich.



NEWS NEWS NEWS

DRAGON 32



Der Drache lernt sprechen

Sprachmodul für den Dragon 32

Für ca. 40£ (160,- DM) bietet ICB Mircrosystems in England einen Sprachsynthesizer für den Dragon 32 an.

Zwei mögliche Eingabeformen sind vorgesehen:
Eingabe von Wortern, die in einer (englischen) Wortbibliothek gespeichert sind, oder vom Anwender selbst kreierte Worte.

Das Herz dieses Sprachmoduls ist der von General Instruments entwickelte Sprachprozessor SPO 256, der bis zu 200 komplette Wörter speichern und wiedergeben kann.
Mit dem Kommando "Say", werden gespeicherte Wörter abgerufen, mit dem Kommando "Speech", werden Wörter eingegeben.
Mit diesem Gerät können Programme zu einer echten Kommunikation mit dem Anwender werden.



RAM PACK von Cheetah: für den ZX-81

Den berüchtigten Wackelkontakt und die damit verbundenen Schwierigkeiten, schließt man nach Angabe des Herstellers Cheetah, beim ZX-81 mit diesem neuen Erweiterungsmodul vollkommen aus.

Die 16 KByte Erweiterung für den ZX-81, paßt gut und wackelt nicht, ohne daß Leim oder Schrauben zur Befestigung verwendet werden müssen.
Die Außenfront, naturlich schwarz, wurde so gestaltet, daß sie dem ZX-81, gut zu Gesichte steht!
Vom gleichen Hersteller wurde noch weiteres, nützliches Zubehör für den ZX-81 und den Spectrum vorgestellt:
64 K Ram-Pack für den ZX-81
32 K Ram-Pack für den Spectrum
Sweet-Talker (Sprachbox) für den ZX-81 und für den Spectrum.
Die Firma Wicosoft hat mitgeteilt, daß Cheetah-Produkte ab März dort erhältlich sind.

VC-20 PEEKS und POKES, die man kennen sollte:

828 - 1019 Kassetterpuffer. Hier können - falls der Kassettenrecorder nicht für Operationen vom Programm angesprochen wird - Maschinenprogramme oder Informationen mit Poke hineingeschrieben werden.

Register Video Interface Chips.

36864 Horizontale Zentrierung des Bildschirmausschnitts auf dem Fernseher (normal = 12, Bits 0 bis 6)

36865 Vertikale Zentrierung (normal = 38, Bits 0 bis 7)

36866 Spaltenzahl der Video-Matrix (normal = 150, Bits 0 bis 7). Dieses Register kontrolliert die Breite des Bildschirmausschnitts.

36867 Zeilenzahl der Video-Matrix (normal = 46, Bits 1 bis 6) Bit 0 wählt 8x8- oder 16x8-Matrix für die Zeichen. Mit Speichererweiterung (mindestens 3K) läßt sich die Video-Matrix bis in den normalen Basic-RAM erweitern:
Zum Beispiel POKE36867,48 erzeugt eine Zeile am unteren Bildschirmrand, die nur durch Poke zugänglich ist. Hier lassen sich dann Zeilen schaffen, die permanent auf dem Bildschirm zu sehen sein sollen und nicht von der Bildschirmverwaltung überschrieben werden können. Wichtig ist jedoch, vorher den Basic-Programm-Speicherbereich hineinreichen.

36869 Dieses Register enthält zum einen die Information über die Bildschirmadresse (Bit 4-7) und zum anderen über die Lage des Zeichensatzes (Bit 0-3).
Folgende Bitkombinationen sind für die Erzeugung von Sonderzeichen interessant:

Bit Startadresse des Zeichensatzes
3210 HEX DEZ
0000 8000 32768 (Groß/Grafik)
0010 8800 34816 (Klein/Groß)
1100 1000 4096 für selbstdef. Zeichensatz
1101 1400 5120 für selbstdef. Zeichensatz
1110 1800 6144 für selbstdef. Zeichensatz
1111 1000 7168 für selbstdef. Zeichensatz

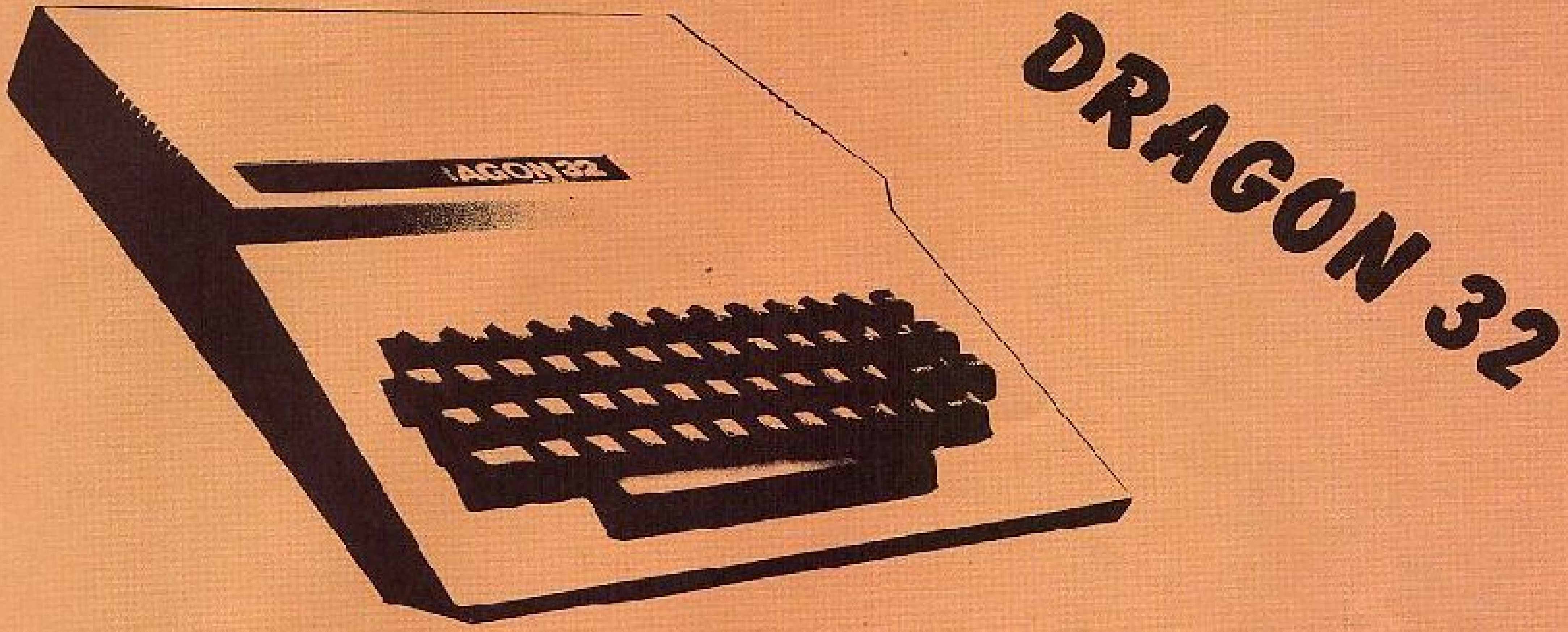
Da die ersten vier Bits durch die Lage des Bildschirmspeichers bestimmt werden, enthält diese Adresse den Wert 240 bei Lage des Bildschirms ab $1E00 (VC ohne Speichererweiterung oder 3K) oder 192 bei Lage des Bildschirms ab $1000 (mit Speichererweiterung mindestens =8 K).
Ein Beispiel zum Gebrauch dieses Registers:
FORI=OTO511:POKE6144+I,PEEK(32768+I): NEXT
Übertragung der Daten der ersten 64 Zeichen in den RAM
FORI=OTO511:POKE7168+1,0: NEXT: RVS-Zeichen ablegen
POKE36869, PEEK(36869)OR14
Umschalten auf dem Zeichensatz im RAM bei 6144

Kassetteninterface-Register

37148 Motorsteuerung:
POKE37148,252 schaltet Motor an
,254 schaltet Motor aus
WAIT37148,2,2 wartet bis Motor an ist, zum Beispiel, wenn REWIND gedrückt wurde.

37151 Prüfung auf Tasten am Kassettenrecorder
WAIT37151,64,64 wartet bis eine Taste gedrückt
WAIT37151,64 wartet bis Taste wieder ausgerastet.

TIPS TIPS TIPS TIPS



Autorepeat beim Dragon per INKEY$

Im Gegensatz zur allgemeinen Meinung ist es möglich, allen Tasten des Dragon 32, eine Auto-repeat-Funktion unter Verwendung von INKEY$ zu bescheren. Dies ist mit der folgenden Rountine unter Verwendung des INKEY$-Kommandos, zu erreichen. Diese Routine wandelt den Wert der gedrückten Taste in den ASC II-Code um. Dieser Wert ist im Speicher festgeschrieben und wenn der gleiche Wert einer gedrückten Taste erkannt wird, bewegt sich das entsprechende Zeichen so lange, bis eine andere Taste benutzt wird.
Dragon-Anwender haben nun zwei Möglichkeiten, zum Autorepeat zu gelangen: PEEK der einzelnen Tasten oder die Verwendung des INKEY$-Kommandos.

Beispiel:

```
1Ø CLS:QQ=238
2Ø PRINT@QQ,CHR$
   (128)
3Ø INKEY$:IF A$="
   THEN 4Ø ELSE A=ASC
   (A$)
4Ø A=8THEN QQ=QQ-1:
   WW=QQ+1
5Ø A=9THEN QQ=QQ-1:
   WW=QQ-1
6Ø A=1ØTHEN QQ=
   QQ+:WW=QQ-32
7Ø A=94THEN
   QQ=QQ-32:
   WW=QQ+32
8Ø PRINT@WW,"
9Ø GOTO 2Ø
```

Dragon Zeitverzögerung



Die MOTORON und MOTOROFF - Kommandos des Dragon 32, haben eine eingebaute Zeitverzögerung, die Schwierigkeiten bereiten kann, wenn synchron von einem Band, Musik oder Soundeffekte zugesteuert werden sollen.
Dies kann vermieden werden, durch POKE & H 94,255 und POKE & H 95,X. X steht für eine Zahl zwischen 0 und 128. Je kleiner die Zahl, desto geringer die Zeitverzögerung.

KORREKTUR

Nachtrag zu dem Programm "Haushaltsrechnung" für den ZX Spectrum

Viele unserer Leser waren der Meinung, daß das Programm "Haushaltsrechnung" fehlerhaft ist!
Das dem nicht so ist, beweist die Tatsache, daß wiederum andere Leser von diesem Programm begeistert sind, und es bei ihnen einwandfrei läuft!
Wir vermuten nun, daß einigen Lesern ein kleiner Denkfehler unterlaufen ist! Der angebliche Fehler tritt in der Zeile 27 auf, wenn der Computer meldet: Variable not Found.
Die nicht definierte Variable 9$ wird aber in der Zeile 2999 definiert!
Das heißt, man könnte nun eine weitere Zeile am Anfang des Programms einfügen, in der 9$ wie in Zeile 2999 definiert wird!

Korrektur

Betrifft: Fehler in Listing "Invaders" aus Heft HC 10:
Zeilen 34Ø bis 36Ø müssen wie folgt lauten:

```
34Ø IF B$= "J" THEN M=M+1: GOTO 35Ø
341 IF B$= "N" GOTO 4ØØ
342 GOTO 33Ø
35Ø IF M< = 3 THEN 5ØØØ
36Ø GOTO 4ØØ
```

Korrektur Ganeymede

```
geben Sie folgende Aenderungen
ein, und Ganeymede laeuft auf
dem Spectrum:
1. lassen Sie saemtliche FAST,
   SLOW und SCROLL- Befehle weg.
2. Aendern bzw. ergaenzen Sie
   folgende Zeilen:
   9 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
 : CLEAR
   75 GO SUB 9800: PRINT "Woller Sie eine
Erklaerung (j/n)?": PAUSE 0
   77 IF INKEY$<>"j" AND INKEY$<>"n" THEN
GO TO 75
   78 CLS: PRINT ; FLASH 1;AT 5,10;"Einen
Moment"; FLASH 0;AT 6,8;"wir landen gleich"
8025 IF INKEY$<>"n" AND INKEY$<>"j" THEN
GO TO 8010
8060 SAVE "ganeymede" LINE 8066: VERIFY "
ganeymede"
8068 IF INKEY$="e" THEN RUN
8070 IF INKEY$<>"s"THEN GO TO 8067
9500 PAUSE 0
9799 STOP
9800 RESTORE: FOR i=USR "A" TO
USR "D"-1
9810 READ s: POKE i,s
9820 NEXT i
9830 DATA 170,85,170,85,170,85,1
70,85
9831 DATA 255,189,153,165,129,18
9,189,189
9832 DATA 255,143,183,183,143,18
3,183,143
9840 RETURN
Das war's schon. Benutzen Sie jetzt
fuer die inversen Grafikzeichen
des alten Programmes Ihren geaender-
ten Zeichensatz (Graphik A-C)
```



KORREKTUR

In HC 1/84 ist uns bei dem Programm "Spider" ein Fehler unterlaufen, und zwar druckten wir ab Zeile 1810 ein falsches Listing ab. Hier nun das richtige Listing zum Programm "Spider" ab Zeile 1820:

```
1820  DRAW 6 AT I,29
1825  POKE 768,(I - 231) * 5: POKE
     769,5: CALL 770
1830  NEXT
1840  FOR I - 11 TO 1 STEP - 1
1850  DRAW 7 AT 261,151 - I * 11
1855  POKE 768,200 - I * 10: POKE
     769,20: CALL 770
1860  NEXT
1862  IF S3 = 1 THEN AN = AN + 1:
     P = P + AN * 50
1865 ST = ST + 1: IF ST > 9 THEN
     ST = 9
1866  GOSUB 3100
1870 E3 = 0:S3 = 0:F = 0
1875  HCOLOR= 7
1880  RETURN
1900 NE = NE + 20
1910  HPLOT 32,30 TO NE,30
1914  FOR I = 1 TO 3
1915  POKE 768,128: POKE 769,100:
      CALL 770
1916  NEXT
1917  POKE 768,162: POKE 769,200:
      CALL 770
1920  IF NE = 250 THEN 2000
1940  RETURN
2000  FOR I = 21 TO 145 STEP 4
2005  POKE 768,I / 2 + 100: POKE
     769,150 - I: CALL 770
2010  HCOLOR= 0
2020  DRAW 1 AT 21,I: DRAW 2 AT 2
     0,I + 3: DRAW 1 AT 141,I: DRAW
     1 AT 261,I: DRAW 2 AT 140,I +
     3: DRAW 2 AT 260,I + 3
2025  HCOLOR= 7
2030  DRAW 1 AT 21,I + 4: DRAW 2 AT
     20,I + 7: DRAW 1 AT 141,I +
     4: DRAW 2 AT 140,I + 7: DRAW
     1 AT 261,I + 4: DRAW 2 AT 26
     0,I + 7
2040  NEXT
2050  GOTO 3000
2200  HPLOT 21,31 TO 21,159
2205  FOR I = 10 TO 30: POKE 768,
     I: POKE 769,4: CALL 770: NEXT
     I
2210  IF  ABS (M - 21) < 10 THEN
      GOSUB 2500
2220  HCOLOR= 0: HPLOT 21,31 TO 2
     1,159: HCOLOR= 7
2230  GOTO 500
2300  HPLOT 141,31 TO 141,159
2305  FOR I = 10 TO 30: POKE 768,
     I: POKE 769,4: CALL 770: NEXT
     I
2310  IF  ABS (M - 141) < 10 THEN
      GOSUB 2500
2320  HCOLOR= 0: HPLOT 141,31 TO
     141,159: HCOLOR= 7
2330  GOTO 500
2400  HPLOT 261,31 TO 261,159
2405  FOR I = 10 TO 30: POKE 768,
     I: POKE 769,4: CALL 770: NEXT
     I
2410  IF  ABS (M - 261) < 10 THEN
      GOSUB 2500
2420  HCOLOR= 0: HPLOT 261,31 TO
     261,159: HCOLOR= 7
2430  GOTO 500
2500 RS = RS - 1
2503  PRINT  CHR$ (7)
2504  HCOLOR= 0: DRAW 5 AT M,N: HCOLOR= 7:M - 170
2505  IF RS = 0 THEN 3000
2510  VTAB 21: PRINT "
       "
2511  VTAB 21: HTAB 0: FOR I = 1 TO
     RS: PRINT "#";: NEXT
2512  VTAB 22: HTAB 1: PRINT "I'V
     E GOT YOU,BOY!
             "
2515  POKE 768,162: POKE 769,100:
      CALL 770
2516  POKE 768,255: POKE 769,100:
      CALL 770
2517  POKE 768,255: POKE 769,100:
      CALL 770
2518  POKE 768,162: POKE 769,100:
      CALL 770
2519  POKE 768,162: POKE 769,100:
      CALL 770
2520  RETURN
3000  HOME : TEXT : FLASH : SPEED=
     100: VTAB 10: PRINT "GAME OV
     ER.TO PLAY AGAIN PUSH 'J'"
3010  SPEED= 255
3012  PRINT "YOU'VE GOT ";P;" POI
     NTS!"
3015  INPUT A$
3016  NORMAL
3020  FOR I = 1 TO  LEN (A$)
3030  IF  MID$ (A$,I,1) = "J" THEN
      HOME : RUN
3040  NEXT
3050  PRINT "END"
3060  END
3100  FLASH : VTAB 22
3110  PRINT "THE EGGS WILL BE FAS
     TER...(";ST;")"
3115  PRINT "POINTS:"; INT (P)
3120  RETURN
3200  PRINT
3210  FLASH : PRINT "I'LL KILL YO
     U SOON"
3220  PRINT "PLEASE WAIT FOR ME..
     ."
3230  POKE 768,255: POKE 769,180:
      CALL 770
3231  POKE 768,229: POKE 769,60: CALL
     770
3232  POKE 768,215: POKE 769,120:
      CALL 770
3233  POKE 768,255: POKE 769,120:
      CALL 770
3234  POKE 768,178: POKE 769,240:
      CALL 770
3235  POKE 768,170: POKE 769,240:
      CALL 770
3240  RETURN
3249  PRINT
3250  VTAB 22: FLASH
3260  PRINT "THAT'S PECH..."
3270  RETURN
3500  POKE 770,173: POKE 771,48: POKE
     772,192: POKE 773,136: POKE
     774,208: POKE 775,5: POKE 77
     6,206: POKE 777,1: POKE 778,
     3: POKE 779,240
3510  POKE 780,9: POKE 781,202: POKE
     782,208: POKE 783,245: POKE
     784,174: POKE 785,0: POKE 78
     6,3: POKE 787,76: POKE 788,3

3520  POKE 788,2: POKE 789,3: POKE
     790,96: POKE 791,0: POKE 792
     ,0
3530  FOR I = 5 TO 255
3535  POKE 768,I: POKE 769,4: CALL
     770
3536  NEXT
3540  RETURN
```



U-Boot
TI-99/4A

U-Boot ist ein Programm für einen Spieler, für den Ti-99/4A Homecomputer mit dem Extended-Basic-Modul. Nach dem Start mit RUN erscheint das Titelbild mit der Frage, ob sie eine Spielanleitung wünschen, wenn Sie die Frage bejahen, erhalten Sie die Spielanleitung auf dem Bildschirm.

Spielablauf:
Als Kommandant eines U-Bootes, ist es Ihre Aufgabe, so viel Schiffe wie möglich abzuschießen. Dies ist jedoch nicht so leicht wie man denken könnte, denn im Meer gibt es eine Menge Seetiere.
In jeder Runde stehen Ihnen 20 Torpedos als Munition zur Verfügung. Mit diesen Torpedos müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Schiffen treffen um in die nächste Runde zu gelangen. Diese Mindestanzahl wird während der ganzen Runde in Klammern angezeigt und erhöht sich mit jeder Runde um 2 Treffer (bis max. 16).
Gelingt es Ihnen nicht, diese Mindestanzahl an Treffern zu erzielen, so ist das Spiel zu Ende und das Schlußbild erscheint auf dem Bildschirm.
Jedesmal, wenn Sie im Verlaufe des Spieles das Aloha Oe hören, müssen Sie irgendeine Taste drücken um die nächste Runde, bzw. um ein neues Spiel zu beginnen.

Hindernisse:
Wenn Sie mit Ihrem Torpedo ein Seepferd treffen, so werden Ihnen von Ihrem Punktekonto 100 Punkte abgezogen. Treffen Sie jedoch einen Fisch, so kehrt der Torpedo zu Ihrem U-Boot zurück und schießt dieses ab. Dadurch explodiert das U-Boot und Sie bekommen einen Ihrer erzielten Treffer abgezogen.
Wenn Sie einen Torpedo abgefeuert haben, so können Sie das U-Boot nicht bewegen, solange der Torpedo auf dem Bildschirm sichtbar ist.
Für jedes abgeschossene Schiff bekommen Sie, je nach dessen Geschwindigkeit zwischen 10 und 200 Punkte.

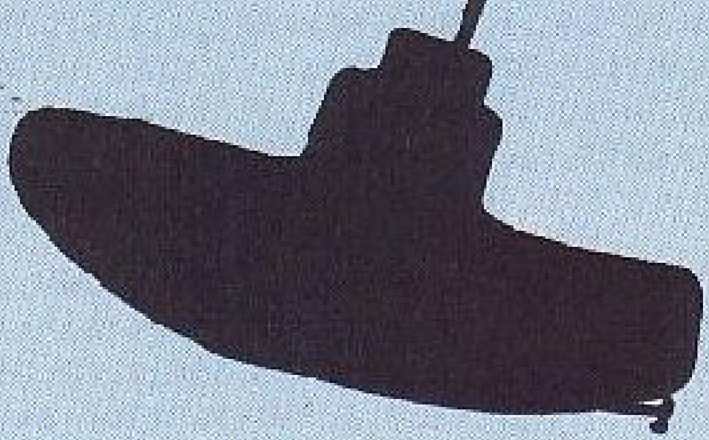
Steuerung:
Das U-Boot bewegt sich mit:
"," - nach links
"." - nach rechts
Zum abfeuern eines Torpedos drücken Sie die Space-Taste.

Der strukturierte Aufbau des Programmes ist aus der beigelegten Zuordnungstafel zu entnehmen.
Hier sind alle Variablen, Basic-Funktionen, Schlüsselwörter, Unterprogramme, Zeilenverweise usw. aufgeführt.

```
1 DATA 1,2,3,4,5
5 CALL TITEL
10 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(3)
11 GOTO 15 :: B :: I :: IST :: J :: K :: MOT :: P :: PAT :: RICHT :: S :: SOLL :
: T :: TORP :: U :: X :: Y :: CALL ALOHAOE :: CALL CHAR :: CALL COINC :: CALL CO
LOR :: CALL DELSPRITE
12 CALL ENDE :: CALL HCHAR :: CALL KEY :: CALL MOTION :: CALL PATTERN :: CALL PO
SITION :: CALL PUNKTE :: CALL SCHIFF :: CALL SOUND :: CALL SPRITE :: CALL TORPED
O :: !@P-
15 P=0 :: SOLL-4
20 CALL CHAR(88,"0000000101030307070F0F01FFF3331FC0E0F080808080C0E0F0F880FFCFCCF
8")
21 CALL CHAR(112,"0003070F0F1F1F3F1F1F0FCF0E060301E0F0D8FEFE700080C0C080203C30F0
E0")
22 CALL CHAR(80,"070F1B7F7F0E0001030301040C0C0F0700C0E0F0F0F8F8FCF8F8F0F07060C0B
0")
23 CALL CHAR(128,"000000010 30F17FFFF1F070301000000000C0B081C2F47CFCF6C201")
24 CALL CHAR(120,"000003018 1436F3F3F6F4380000000000000000B0C0F0E8FFFFF8F0C08")
30 CALL CHAR(92,"03070F010101010 3070F1F01FFF3331F000000 8080C0C0E0E0F0F0B0FFCFCCF
8")
35 CALL CHAR(76,"183C3C3C181866"):: CALL COLOR(6,14,13)
40 CALL CHAR(96,"0000000000000000 10103C37FFFFF7F0F000000000000000080B0C0C0FEFFFFFEF
0")
45 CALL CHAR(84,"000000000601010303 03C30301000000000000000060B0B0C0C0C0C0C8")
50 CALL CHAR(100,"0000000000000000103030303030101060000000000000080C0C0C0C0C08080
60")
60 CALL CHAR(64,"000000000000000000000C000000A06030000000000000000000C000000005060C
0")
```

```
70 CALL CHAR(68,"000000000000000040E0E653D1D0E0700000000000000000207070A6BCB870E
0")
80 CALL CHAR(72,"80E0783C0E07030383F37F3F1FCF476101071E3C70E0C0C0C1CFFEFCF8F3E28
6")
110 CALL CHAR(104,"000003070F7FF3FF063EFFFFCFBFFDF9000006BFFBFBE7FF0000183CFCFE3
FFC")
120 FOR I=127 TO 143 STEP 8 :: CALL CHAR(I,"FFFFFFFF"):: NEXT I
130 CALL CHAR(119,RPT$("F",16))
140 CALL HCHAR(1,1,127,32):: CALL HCHAR(2,1,135,32):: CALL HCHAR(3,1,143,32)
150 FOR I=0 TO 28 STEP 4 :: FOR J=1 TO 4 :: CALL HCHAR(21,I+J,103+J):: NEXT J ::
 NEXT I
160 FOR I=4 TO 20 :: CALL HCHAR(I,1,119,32):: NEXT I
170 CALL CHAR(111,RPT$("F",16)):: CALL HCHAR(22,1,111,96)
180 CALL COLOR(12,16,12,13,11,10,14,9,7,11,5,1,10,13,5):: CALL SCREEN(13)
185 CALL COLOR(3,16,13,4,16,13)
186 TORP=21 :: CALL PUNKTE(P):: CALL TORPEDO(TORP):: IST=0 :: CALL SCHIFF(SOLL,I
ST)
187 RANDOMIZE :: CALL SPRITE(#6,112,11,48,1,0,INT(RND*10)+6):: RANDOMIZE :: CALL
 SPRITE(#7,80,11,120,240,0,-(INT(RND*10)+6))
188 RANDOMIZE :: CALL SPRITE(#8,128,7,72,240,0,-(INT(RND*10)+6)):: RANDOMIZE ::
CALL SPRITE(#9,120,7,96,1,0,INT(RND*10)+6)
189 CALL SPRITE(#3,96,11,145,120)
190 CALL ALOHADE
191 RANDOMIZE :: RICHT=RND*20
192 MOT=INT(RND*20)+1
193 IF RICHT<10 THEN CALL SPRITE(#1,88,2,9,240,0,-MOT)ELSE CALL SPRITE(#1,92,2,9
,1,0,MOT)
200 CALL PATTERN(#3,96):: CALL COLOR(#3,11):: U=1
201 CALL KEY(5,T,S):: CALL MOTION(#3,0,0):: IF TORP=0 THEN 5000
202 IF S=0 THEN 201
210 IF T=32 THEN 1000
220 IF T=44 THEN 2000
230 IF T=46 THEN 3000 ELSE 200
1000 CALL POSITION(#3,Y,X):: CALL SPRITE(#4,100,14,Y,X):: CALL MOTION(#4,-20,0):
: CALL TORPEDO(TORP)
1100 CALL SOUND(-400,-5,24-Y/8):: CALL POSITION(#4,Y,X)
1200 IF Y<15 THEN CALL DELSPRITE(#4):: GOTO 200
1250 IF Y<132 AND Y>32 THEN CALL COINC(ALL,B):: IF B=-1 THEN 7000
1300 CALL COINC(#1,#4,12,B):: IF B=-1 THEN 5000 ELSE 1100
2000 CALL MOTION(#3,0,-15):: CALL SOUND(-250,110,20,112,20,113,20,-6,15):: GOTO
200
3000 CALL MOTION(#3,0,15):: CALL SOUND(-250,110,20,112,20,113,20,-6,15):: GOTO 2
00
5000 CALL DELSPRITE(#4):: CALL MOTION(#U,0,0)
5005 DATA 64,68,72,68,64
5006 RESTORE 5005
5007 IST=IST+1 :: CALL SCHIFF(SOLL,IST)
5010 FOR I=1 TO 5
5015 READ PAT :: CALL PATTERN(#U,PAT):: CALL COLOR(#U,12)
5020 FOR K=5 TO 0 STEP -1 :: CALL SOUND(-700,-5,K):: NEXT K
5025 CALL COLOR(#U,10)
5030 FOR K=0 TO 5 :: CALL SOUND(-700,-5,K):: NEXT K
5040 NEXT I
5050 CALL DELSPRITE(#1):: P=P+MOT*10 :: CALL PUNKTE(P):: IF TORP=0 THEN 6000 ELS
E 191
6000 IF IST<SOLL THEN CALL ENDE :: GOTO 10
6010 SOLL=SOLL+2 :: IF SOLL>16 THEN SOLL=16
6020 GOTO 186
7000 CALL MOTION(#4,0,0)
7005 FOR I=6 TO 7 :: CALL COINC(#4,#I,20,D):: IF D=-1 THEN 7030
7010 NEXT I
7020 GOTO 8000
7030 CALL DELSPRITE(#4)
7040 CALL COLOR(#I,4)
7050 FOR J=1100 TO 1000 STEP -10 :: CALL SOUND(-250,J,0,J+2,0,J+3,0):: NEXT J
7060 P=P 100 :: IF P<0 THEN P=0
7070 CALL PUNKTE(P):: CALL COLOR(#I,11):: GOTO 200
8000 FOR J=8 TO 9 :: CALL COINC(#4,#J,20,B):: IF B=-1 THEN 8005
8001 NEXT J :: GOTO 9000
8005 CALL PATTERN(#4,84):: CALL MOTION(#4,20,0)
```

```
8010 CALL POSITION(#4,Y,X):: CALL SOUND(-400,-5,24-Y/8)
8020 CALL COINC(#3,#4,12,B):: IF B=-1 THEN 8030 ELSE 8010
8030 MOT=0 :: IST=IST-2 :: IF IST<0 THEN IST=-1
8040 U=3 :: GOTO 5000
9000 CALL DELSPRITE(#4):: GOTO 200
9999 !§P+
10000 SUB PUNKTE(P)
10001 GOTO 10010 :: P :: !§P-
10010 DISPLAY AT(24,23)SIZE(-5):USING "####":P
10015 !§P+
10020 SUBEND
15000 SUB TORPEDO(TORP)
15001 GOTO 15010 :: TORP :: CALL HCHAR :: !§P-
15010 CALL HCHAR(24,1+TORP,32)
15020 TORP=TORP-1 :: IF TORP=0 THEN SUBEXIT
15030 CALL HCHAR(24,2,76,TORP)
15035 !§P+
15040 SUBEND
16000 SUB SCHIFF(SOLL,IST)
16001 GOTO 16010 :: IST :: SOLL :: !§P-
16010 DISPLAY AT(22,20)SIZE(7):USING 16020:IST,SOLL
16020 IMAGE ## (##)
16025 !§P+
16030 SUBEND
20000 SUB EINLEITUNG
20001 GOTO 20010 :: S :: T :: CALL ALOHAOE :: CALL CHAR :: CALL CLEAR :: CALL KE
Y :: CALL PUNKTE :: CALL SCHIFF :: CALL TORPEDO :: !§P-
20010 CALL CLEAR
20020 DISPLAY AT(1,1):"SIE SIND DER KOMANDANT EINESU-BOOTES, UND IHRE AUFGABE  B
ESTEHT DARIN, SO VIELE     SCHIFFE WIE MOEGLICH ABZU-  SCHIESSEN."
20030 DISPLAY AT(6,1):"SCHAFFEN SIE ES NICHT EINE  VORGEGEBENE ANZAHL SCHIFFE  (
SOLLVORGABE) IN EINER RUNDEZU VERNICHTEN, SO WERDEN SIE"
20040 DISPLAY AT(10,1):"DEGRADIERT UND DAS SPIEL ISTZU ENDE.
PRO RUNDE STEHEN IHNEN 20   TORPEDOS ZUR VERFUEGUNG."
20045 DISPLAY AT(14,1):"SIE STARTEN EINE NEUE RUNDE,INDEM SIE BEI DER MELODIE
IRGEND EINE TASTE DRUECKEN."
20050 DISPLAY AT(18,1):"STEUERUNG :                    -----------
',' : U-BOOT NACH LINKS   '.'   : U-BOOT NACH RECHTS"
20060 DISPLAY AT(22,1):"SPACE : TORPEDO ABFEUERN" :: DISPLAY AT(24,6):"WEITER MI
T ENTER"
20070 CALL KEY(5,T,S):: IF T=13 THEN 20080 ELSE 20070
20080 CALL CLEAR :: CALL CHAR(76,"183C3C3C3C181866"):: DISPLAY AT(1,1):"PUNKTWER
TUNG :            --------------"
20090 DISPLAY AT(4,1):"SCHIFF   : 10 - 200 PUNKTE  SEEPFERD : 100 PUNKTE ABZUG F
ISCH    : EIGENES U-BOOT                WIRD ABGESCHOSSEN"
20100 DISPLAY AT(8,1):"                  UND SOMIT EIN                  TREFFER ABGEZOGEN"
20110 DISPLAY AT(11,1):"ANZEIGE :                     ---------"
20120 CALL PUNKTE(9999):: CALL SCHIFF(12,8):: CALL TORPEDO(21)
20130 DISPLAY AT(16,12):"Punkte----------ö" :: DISPLAY AT(18,12):"Sollvorgabe--ö
 ö" :: DISPLAY AT(17,28):"ö"
20140 DISPLAY AT(19,25):"ö  ö" :: DISPLAY AT(20,12):"Treffer--ö   ö  ö" :: DISPL
AY AT(21,21):"ö   ö  ö"
20150 DISPLAY AT(22,28):"ö" :: DISPLAY AT(23,28):"ö" :: DISPLAY AT(24,27):"-ö" :
: DISPLAY AT(22,1)SIZE(19):"Restliche torpedosö" :: DISPLAY AT(23,19)SIZE(1):"ö"
20160 CALL ALOHAOE
20170 CALL CLEAR
20175 !§P+
20180 SUBEND
29999 SUB ALOHAOE
30000 DATA 392,30000,30000,523,30000,30000,659,196,30000,659,262,330,659,196,300
00,587,262,330
30001 GOTO 30005 :: A :: B :: C :: I :: S :: T :: CALL KEY :: CALL SOUND :: !§P-
30005 DATA 523,220,30000,494,262,349,523,220,30000,440,262,349
30010 DATA 392,196,30000,392,262,330,392,196,30000,392,262,330,392,196,30000,392
,262,330
30015 DATA 659,196,30000,659,262,330,587,196,30000,587,247,349,587,196,30000,554
,247,349
30020 DATA 587,196,30000,587,247,349,698,196,30000,659,247,349,587,196,30000,587
,247,349,587,196,30000,587,247,349
```



```
30025 DATA 587,196,30000,587,247,349
30030 DATA 392,30000,30000,523,30000,30000,659,196,30000,659,262,330,659,196,300
00,587,262,330
30035 DATA 523,220,30000,494,262,349,523,220,30000,440,262,349
30040 DATA 392,196,30000,392,262,330,392,196,30000,392,262,330,392,196,30000,392
,262,330
30045 DATA 523,30000,30000,494,30000,30000,440,220,30000,440,262,349,587,30000,3
0000,523,30000,30000,494,196,30000
30050 DATA 494,247,349,659,30000,30000,587,30000,30000,523,196,30000,523,262,330
30055 DATA 523,196,30000,523,262,330,523,196,30000,523,262,330,523,196,30000
30060 DATA 392,30000,30000,440,220,30000,440,262,349,523,220,30000,523,262,349
30062 DATA 698,220,30000,698,262,349,698,220,30000,440,262,349
30064 DATA 392,196,30000,392,262,330,523,196,30000,523,262,330
30066 DATA 659,196,30000,659,262,330,659,196,30000
30068 DATA 523,262,330,494,196,30000,440,247,349,494,196,30000,523,247,349
30070 DATA 587,196,30000,587,247,349,698,196,30000,698,247,349
30072 DATA 659,196,30000,659,262,330,659,196,30000,659,262,330,523,196,30000,523
,262,330,523,196,30000
30074 DATA 392,30000,30000,440,220,30000,440,262,349,523,220,30000,523,262,349
30076 DATA 698,220,30000,698,262,349,698,220,30000,440,262,349
30078 DATA 392,196,30000,392,262,330,523,196,30000,523,262,330
30080 DATA 659,196,30000,659,262,330,659,196,30000
30082 DATA 523,262,330,494,196,30000,440,247,349,494,196,30000,523,247,349,587,1
96,30000,659,247,349
30084 DATA 587,196,30000,494,247,349,523,196,30000,523,262,330
30086 DATA 523,196,30000,523,262,330,523,196,30000,523,262,330
30100 RESTORE 30000
30200 FOR I=1 TO 128 :: READ A,B,C :: CALL SOUND(300,A,5,B,10,C,10):: CALL KEY(5
,T,S):: IF S<>0 THEN SUBEXIT
30201 NEXT I
30202 GOTO 30100
30203 !§P+
30204 SUBEND
31000 SUB TITEL
31010 DATA 7,112,U,7,129,-,25,95,B,25,112,O,25,129,O,25,146,T
31011 GOTO 31020 :: Z$ :: A :: B :: I :: S :: T :: CALL ALOHADE :: CALL CHAR ::
CALL CLEAR :: CALL COLOR :: CALL DELSPRITE :: CALL EINLEITUNG :: CALL HCHAR :: C
ALL KEY
31012 CALL MAGNIFY :: CALL SCREEN :: CALL SPRITE :: !§P-
31020 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(10):: CALL MAGNIFY(2):: CALL COLOR(13,5,5):: CAL
L HCHAR(1,1,128,192):: CALL CHAR(64,"3C4299A1A199423C")
31025 RESTORE 31010
31030 FOR I=23 TO 28 :: READ A,B,Z$ :: CALL SPRITE(#I,ASC(Z$),4,A,B):: NEXT I
31032 DISPLAY AT(10,1):"      WOLLEN SIE EINE              SPIELANLEITUNG (J/N)"
31034 DISPLAY AT(23,1):"  § 1983 BY VOLKER BECKER"
31040 CALL ALOHADE
31045 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL COLOR(13,2,2)
31047 CALL KEY(5,T,S):: IF T=74 THEN CALL EINLEITUNG
31049 !§P+
31050 SUBEND
32000 SUB ENDE
32010 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET :: CALL SCREEN(2):: CALL CHAR(64,"3C429
9A1A199423C")
32015 CALL COLOR(12,16,12,13,11,10,14,9,7,11,5,1,10,13,5):: CALL SCREEN(13)
32020 DATA 28,112,U,28,129,-,46,95,B,46,112,O,46,129,O,46,146,T
32021 GOTO 32030 :: Z$ :: A :: B :: I :: CALL ALOHADE :: CALL COLOR :: CALL MAGN
IFY :: CALL SPRITE :: §P-
32030 RESTORE 32020 :: CALL MAGNIFY(2)
32040 FOR I=23 TO 28 :: READ A,B,Z$ :: CALL SPRITE(#I,ASC(Z$),4,A,B):: NEXT I
32050 DISPLAY AT(22,1):"§ 1983 BY VOLKER BECKER"
32051 DATA 78,95,G,78,112,A,78,129,M,78,146,E,94,95,O,94,112,V,94,129,E,94,146,R
32052 FOR I=1 TO 8 :: READ A,B,Z$ :: CALL SPRITE(#I,ASC(Z$),16,A,B):: NEXT I
32053 DISPLAY AT(16,1):" FUER EIN NEUES SPIEL BITTE  IRGEND EINE TASTE DRUECKEN
"
32059 CALL ALOHADE
32060 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHARSET :: CALL SCREEN(2)
32065 !§P+
32070 SUBEND
```

ZUORDNUNGS-TAFEL DES PROGRAMMS U-Boot

1

```
PROGRAMMTEIL <HAUPTPROGRAMM>

NUMERISCHE_VARIABLE

B                 11   1250  1300  7085  6000  6020
I                 11    120   150   160  5010  5040  7085  7010
                7040   7070
IST               11    186  5007  6000  8030
J                 11    150  7050  8000  8001
K                 11   5020  5030
MOT               11    192   193  5050  8030
P                 11     15   186  5050  7060  7070
PAT               11   5015
RICHT             11    191   193
S                 11    201   202
SOLL              11     15   186  5007  6000  6010
T                 11    201   210   220   230
TORP              11    186   201  1000  5050
U                 11    200  5000  5015  5025  6040
X                 11   1000  1100  8010
Y                 11   1000  1100  1200  1250  6010

BASIC=SCHLUESSELWORTE

# (DATEI)        107    188   189   193   200   201  1000  1100
                1200   1300  2000  3000  5000  5015  5025  5050
                7000   7005  7030  70-0  7070  8000  8005  8010
                8020   5000
                  10     11    12    15    35   120   140   150
                 160    170   186   186   187   188   191   200
                 201   1000  1100  1200  1250  1300  2000  3000
                5000   5007  5015  5020  5030  5050  6000  6010
                7005   7050  7060  7070  8000  8001  8005  8010
                8020   8030  8040  9000
ALL             1250
CALL               5     10    11    12    20    21    22    23
                  24     30    35    40    45    50    60    70
                  80    110   120   130   140   150   160   170
                 180    185   186   187   188   189   190   193
                 200    201  1000  1100  1200  1250  1300  2000
                3000   5000  5007  5015  5020  5025  5030  5050
                6000   7000  7005  7030  7040  7050  7070  8000
                8005   8010  8020  9000
DATA               4   5305
ELSE             193    230  1300  5050  3020
FOR              120    150   160  5010  5020  5030  7005  7050
                8000
GOTO              11   1200  2000  3000  5000  6020  7020  7070
                8001   8340  9000
IF               193    201   202   210   220   230  1200  1250
                1300   5350  6000  6010  7085  7060  8000  8020
                8030
NEXT             120    150   160  5020  5030  5040  7010  7050
                8001
RANDOMIZE        187    188   191
READ            5015
RESTORE         5006
STEP             120    150  5020  7050
```

2

```
BASIC=FUNKTIONEN

*                107    188   191   192  5050
+                150    187   188   192  5007  5050  6010  7050
                 187    188   193  1000  1100  1250  1300  2000
                3000   5020  5030  7005  7050  7060  8000  8010
                8020   8030
/               1100   6010
<                193   1200  1250  6000  7060  8030
=                 15    120   150   160   186   191   192   200
                 201    202   210   220   230  1250  1300  5007
                5010   5020  5030  5050  6010  7085  7050  7060
                6000   6020  8030  8040
>               1250   6010
AND             1250
INT              187    188   192
AND              107    100   191   192
RPT$             130    170

UNTERPROGRAMME

A_CHADE           11    190
CHAR              11     20    21    22    23    24    30    35
                  40     45    50    60    70    90   110   120
                 130    170
CLEAR             10
COINC             11   1250  1300  7085  8000  8020
COLOR             11     35   180   185   200  5015  5025  7040
                7070
DELSPRITE         11   1200  5000  5050  7030  9000
ENDE              12   6000
HCHAR             12    140   150   160   170
KEY               12    201
MAGNIFY           10
MOTION            12    201  1000  2000  3000  5000  7000  8005
PATTERN           12    200  5015  8005
POSITION          12   1000  1100  8010
PUNKTE            12    186  5050  7070
SCHIFF            12    186  5007
SCREEN            10    180
SOUND             12   1100  2000  3000  5020  5030  7050  8010
SPRITE            12    187   188   189   193  1000
TITEL              5
TORPEDO           12    186  1000

ZEILEN=REFERENZEN

10              6000

1000             210

1100            1300
15                11
196             6020
191             5050

200              230  1200  2000  3000  7070  9000

2300             220
201              202

3000             200

5000            1000  6040
5005            5006

6000             201  5050

7000            1250
7330            7005

8000            7020
8005            8000
8010            8020
8330            8020

9000            8001
```

3

```
PROGRAMMTEIL PUNKTE

NUMERISCHE_VARIABLE

P               10000 10001 10010

BASIC=SCHLUESSELWORTE

::              10001
AT              10010
DISPLAY         10010
GOTO            10001
SIZE            10010
SUB             10000
SUBEND          10020
USING           10010

BASIC=FUNKTIONEN

                10010

ZEILEN=REFERENZEN

10010           10001

PROGRAMMTEIL TORPEDO

NUMERISCHE_VARIABLE

TORP            15000 15001 15010 15020 15030

BASIC=SCHLUESSELWORTE

::              15001 15020
CALL            15001 15010 15030
GOTO            15001
IF              15020
SUB             15000
SUBEND          15040
SUBEXIT         15020

BASIC=FUNKTIONEN

+               15010
-               15020
=               15020

UNTERPROGRAMME

HCHAR           15001 15010 15030

ZEILEN=REFERENZEN

15010           15001
```

```
PROGRAMMTEIL SCHIFF

NUMERISCHE_VARIABLE

IST            16000 16001 15010
SOL_           16000 16001 15010

BASIC=SCHLUESSELWORTE

::             16001
AT             16010
DISPLAY        16010
GOTO           16001
IMAGE          16020
SIZE           16010
SUB            16000
SUBEND         16030
USING          16010

ZEILEN=REFERENZEN

16010          16001
16020          16010
```

4

```
PROGRAMMTEIL EINLEITUNG

NUMERISCHE_VARIABLE

S              20001 20070
T              20001 20070

BASIC=SCHLUESSELWORTE

::             20001 20060 20070 20080 20120 20130 20140 20150
AT             20020 20030 20040 20045 20050 20060 20080 20090
               20100 20110 20130 20140 20150
CALL           20001 20010 20070 20080 20120 20160 20170
DISPLAY        20020 20030 20040 20045 20050 20060 20080 20090
               20100 20110 20130 20140 20150
ELSE           20070
GOTO           20001
IF             20070
SIZE           20150
SUB            20000
SUBEND         20180

BASIC=FUNKTIONEN

=              20070

UNTERPROGRAMME

ALOHAOE        20001 20160
CHAR           20001 20060
CLEAR          20001 20010 23000 20170
KEY            20001 20070
PUNKTE         20001 20120
SCHIFF         20001 20120
TORPEDO        20001 20120

ZEILEN=REFERENZEN

20010          20001
20070          20070
20030          20070


ZUORDNUNGS-TAFEL DES PROGRAMMS U-Boot  31.12.83        U-BOOT/8


PROGRAMMTEIL ALOHAOE

NUMERISCHE_VARIABLE

A              30001 30200
B              30001 30200
C              30001 30200
I              30001 30200 30201
S              30001 30200
T              30001 30200

BASIC=SCHLUESSELWORTE

::             30001 30200
CALL           30001 30200
DATA           30000 30005 30010 30015 30020 30025 30030 30035
               30040 30045 30050 30055 30060 30062 30064 30066
               30068 30070 30072 30074 30076 30078 30080 30082
               30084 30086
FOR            30200
GOTO           30001 30202
IF             30200
NEXT           30201
READ           30200
RESTORE        30100
SUB            29999
SUBEND         30284
SUBEXIT        30200

BASIC=FUNKTIONEN

<              30200
=              30200
>              30200

UNTERPROGRAMME

KEY            30001 30200
SOUND          30001 30200
```

5

```
ZEILEN=REFERENZEN

30000          30100
30005          30001

30100          30202
```

```
PROGRAMMTEIL TITEL

STRING=VARIABLE

Z$             31011 31030

NUMERISCHE_VARIABLE

A              31011 31030
B              31011 31030
I              31011 31030
S              31011 31047
T              31011 31047

BASIC=SCHLUESSELWORTE

# (DATEI)      31030
::             31011 31012 31023 31030 31045 31047
ALL            31045
AT             31032 31034
CALL           31011 31012 31023 31030 31040 31045 31047
DATA           31010
DISPLAY        31032 31034
FOR            31030
GOTO           31011
IF             31047
NEXT           31030
READ           31030
RESTORE        31025
SUB            31000
SUBEND         31050

BASIC=FUNKTIONEN

=              31030 31047
ASC            31030

UNTERPROGRAMME

ALOHAOE        31011 31040
CHAR           31011 31020
CLEAR          31011 31020 31045
COLOR          31011 31020 31046
DELSPRITE      31011 31045
EINLEITUNG     31011 31047
HCHAR          31011 31020
KEY            31011 31047
MAGNIFY        31012 31020
SCREEN         31012 31020
SPRITE         31012 31030

ZEILEN=REFERENZEN

31010          31025
31020          31011
```

6

```
PROGRAMMTEIL ENDE

STRING=VARIABLE

Z$             32021 32040 32052

NUMERISCHE_VARIABLE

A              32021 32040 32052
B              32021 32040 32052
I              32021 32040 32052

BASIC=SCHLUESSELWORTE

# (DATEI)      32040 32052
::             32010 32015 32021 32030 32040 32052 32060
ALL            32010 32060
AT             32050 32053
CALL           32010 32015 32021 32030 32040 32052 32059 32063
DATA           32020 32051
DISPLAY        32050 32053
FOR            32040 32052
GOTO           32021
NEXT           32040 32052
READ           32040 32052
RESTORE        32030
SUB            32000
SUBEND         32070

BASIC=FUNKTIONEN

=              32040 32052
ASC            32040 32052

UNTERPROGRAMME

ALOHAOE        32021 32065
CHAR           32010
CHARSET        32010 32060
COLOR          32015 32021
DELSPRITE      32010 32060
MAGNIFY        32021 32030
SCREEN         32010 32015 32060
SPRITE         32021 32040 32052

ZEILEN=REFERENZEN

32020          32030
32030          32021
```

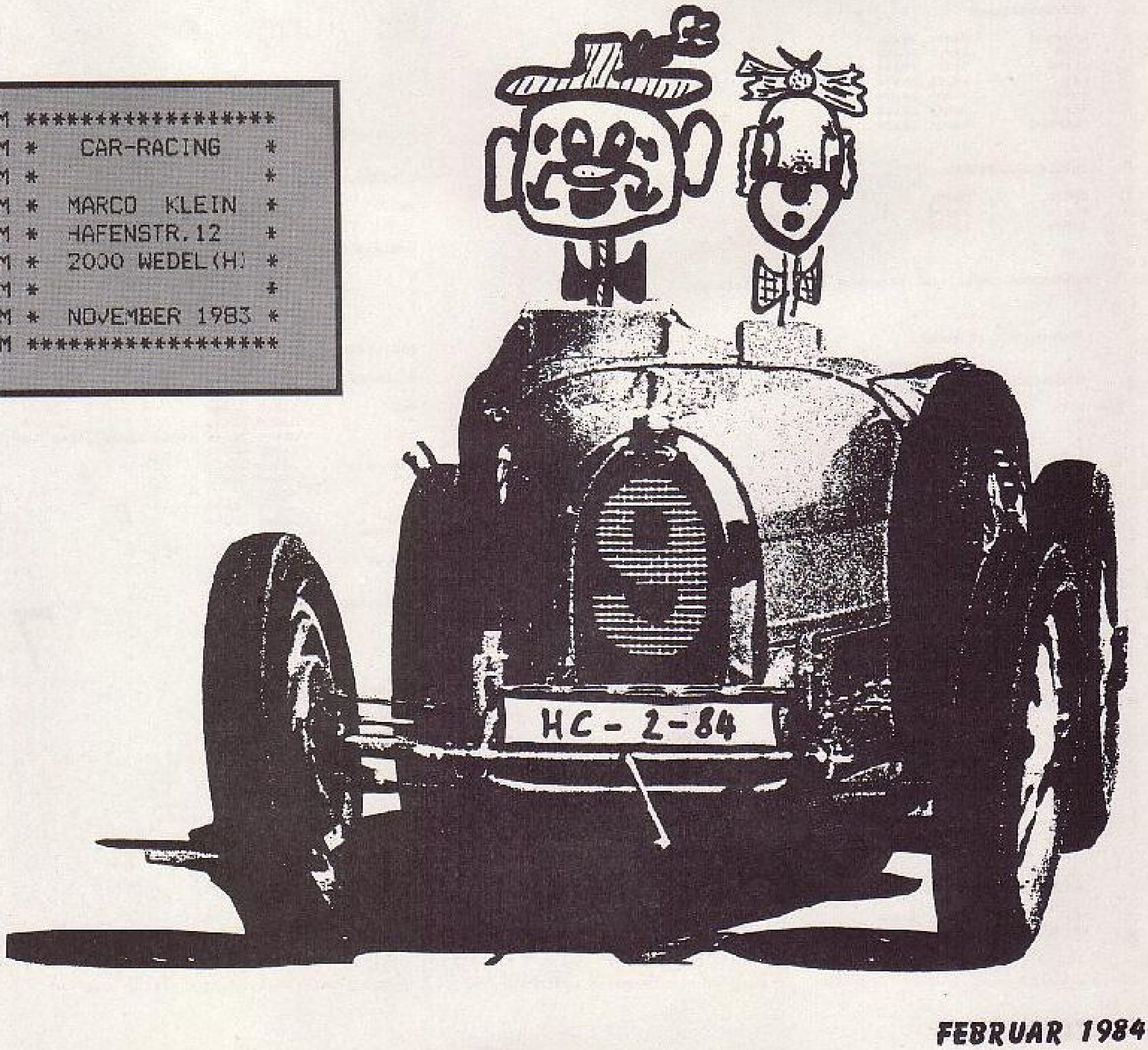
7

Car-Racing

für den TI-99/4A

**Da wir bisher in Homecomputer noch kein Autorennen für den TI-99/4A veröffentlicht haben, möchten wir dies mit dem Programm "Car Racing" schleunigst nachholen.
Da Autorennspiele immer noch mit die beste Möglichkeit bieten, sein Reaktionsvermögen zu testen, werden bestimmt auch Sie von unserem Spiel begeistert sein, aber vielleicht ganz am Anfang auch einwenig entnervt, zumindest bis Sie sich eingefahren haben.
Ein Programm mit sehr guter Graphik, das über Joystick gespielt wird.
Als Fahrer eines Rennwagens, muß man versuchen, den ständig auf der Strecke auftauchenden Hindernissen und den entgegenkommenden Autos auszuweichen.
Was anfangs wahrscheinlich als viel zu leicht empfunden wird, steigert sich hinterher zu einer Horrorfahrt ins Ungewisse.**

```
10 REM ******************
20 REM *   CAR-RACING   *
30 REM *                *
40 REM *  MARCO  KLEIN  *
50 REM *  HAFENSTR.12   *
60 REM *  2000 WEDEL(H) *
70 REM *                *
80 REM *  NOVEMBER 1983 *
90 REM ******************
```



```
100 P=0 :: A=3 :: S=0 :: R=1
110 CALL CHAR(96,"7EFFC37E7EFFE77E")
120 CALL COLOR(9,5,1)
125 CALL CLEAR :: FOR I=2 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1):: NEXT I :: CALL SCREEN(2)
130 DISPLAY AT(7,6):"C A R - R A C I N G" :: DISPLAY AT(8,6):"==================
="
140 CALL SOUND(1000,220,0):: CALL SOUND(200,200,0):: FOR I=1 TO 6 :: CALL SOUND(
100,330,0):: NEXT I
150 CALL SOUND(600,265,0):: FOR I=1 TO 4 :: CALL SOUND(100,330,0):: NEXT I :: CA
LL SOUND(1000,220,0)
160 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2)
170 CALL MAGNIFY(3)
180 CALL CHAR(140,"1F3F3FFFFFFF0F0303F3F3FFFF0F0FF7FF8FCFCFFFF0F0F0CFCFCFCFF0F0FF
FFE")
190 CALL VCHAR(1,16,122,24*12):: CALL COLOR(12,11,11)
200 CALL VCHAR(1,20,119,24*4):: CALL VCHAR(1,12,119,24*4):: CALL COLOR(11,13,13)
210 CALL CHAR(104,"141F6B566DE35DA6AD567F3E7F2D1E0BC8B44CAA6EAA55AE5FABD5BAF5EED
0B8")
220 CALL SPRITE(#2,104,4,1,12*8):: CALL SPRITE(#3,104,4,80,12*8):: CALL SPRITE(#
4,104,4,160,12*8)
230 CALL SPRITE(#5,104,4,1,28*8):: CALL SPRITE(#6,104,4,80,28*8):: CALL SPRITE(#
7,104,4,160,28*8)
240 CALL SPRITE(#1,140,5,21*8,20*8)
250 DISPLAY AT(9,2)SIZE(8):"PUNKTE:"
260 DISPLAY AT(10,1)SIZE(8):"";P
270 DISPLAY AT(16,2)SIZE(8):"KM/H:"
280 DISPLAY AT(17,1)SIZE(8):"";G
290 DISPLAY AT(2,2)SIZE(8):"STRECKE:"
300 DISPLAY AT(3,1)SIZE(8):"";S
310 CALL HCHAR(21,4,96):: DISPLAY AT(21,3)SIZE(3):"";A
320 CALL SPRITE(#8,140,7,1,17*8)
330 CALL SPRITE(#9,140,2,1,23*8)
340 CALL SPRITE(#10,140,3,1,160)
350 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,4*X):: CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 46
0
360 CALL MOTION(#9,5+G,0):: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,4*X):: CALL COI
NC(ALL,C):: IF C THEN 460
370 CALL MOTION(#8,2+G,0):: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,4*X):: CALL COI
NC(ALL,C):: IF C THEN 460
380 CALL MOTION(#10,4+G,0):: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,4*X):: CALL CO
INC(ALL,C):: IF C THEN 460
390 FOR I=2 TO 7 :: CALL MOTION(#I,G,0):: NEXT I :: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOT
ION(#1,0,4*X):: CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 460
400 G=G+.5*R :: IF G>120 THEN G=120 :: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,4*X)
:: CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 460
410 CALL POSITION(#1,C,D):: IF D<15*8 OR D>25*8 THEN 460
420 DISPLAY AT(17,1)SIZE(8):"";4*G :: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1,0,4*X):
: CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 460
430 S=S+2*G :: DISPLAY AT(3,1)SIZE(5):"";S :: IF S/R>=2000 THEN 520
440 P=P+10 :: DISPLAY AT(10,1)SIZE(7):"";P :: CALL JOYST(1,X,Y):: CALL MOTION(#1
,0,4*X):: CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 460
450 GOTO 350
460 CALL COLOR(#1,7):: CALL PATTERN(#1,104):: CALL MOTION(#1,0,0):: CALL SOUND(6
00,-5,0):: FOR I=1 TO 150 :: NEXT I
470 G=0 :: A=A-1 :: DISPLAY AT(21,3)SIZE(3):"";A :: IF A=0 THEN 500 :: CALL PATT
ERN(#1,140):: CALL COLOR(#1,5):: CALL LOCATE(#1,21*8,20*8)
480 FOR I=1 TO 300 :: CALL KEY(0,K,ST):: IF ST THEN 350
485 NEXT I
490 GOTO 350
500 CALL DELSPRITE(#1):: DISPLAY AT(12,15)SIZE(9):"GAME OVER" :: CALL KEY(0,K,S)
:: IF S=0 THEN 500 ELSE 510
510 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=1 TO 400 :: NEXT I :: GOTO 100
520 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SOUND(1000,220,0):: FOR I=1 TO 4 :: CALL SOUND(30
0,330,0):: NEXT I :: CALL SOUND(1000,220,0)
530 G=0 :: R=R+1 :: A=A+1 :: GOTO 160
```

Nager

VC-20

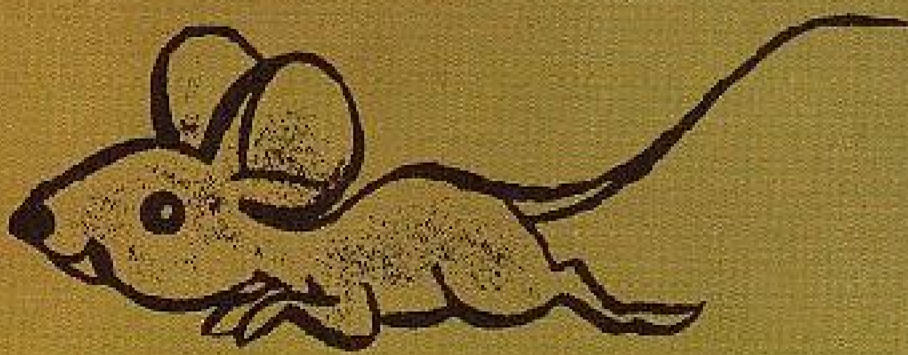
Das Spiel Nager läuft auf dem unerweiterten VC-20. Ziel des Spieles ist es, Ihren Turm, der mit Orangen gefüllt ist, vor gefräßigen Monstern, die sich durch die Turmwände fressen können, zu schützen.

Um dies erfolgreich ausführen zu können, müssen Sie Ihre Kampfbomber benutzen.

Steuerung:
Taste mit Pfeil nach links = linker Bomber
Tasten f und 1 = rechter Bomber.
Sie drücken die entsprechende Taste solange, bis sich Ihr Bomber genau senk-
recht über dem Monster befindet. Wenn Sie nun die Taste loslassen, wirft Ihr Flugzeug eine Bombe ab. Für jedes getroffene Monster gibt es 10 Punkte. Treffen Sie nicht, frißt das Monster sich durch die Turmwand und beißt jeweils einen Backstein ab. Bei Spielbeginn hat der Turm drei Backsteinreihen, durch die sich die Monster fressen müssen. Haben Sie 1000 Punkte erreicht, besteht der Turm nur noch aus zwei Backsteinreihen. Bei 4000 Punkten hat der Turm schließlich nur noch 1 Reihe. Sobald sich ein Monster durch die ganze Wand gefressen und eine Orange angeknappert hat, gerät der Turm ins schwanken.

Wie Sie aus dem Listing ersehen, besteht das Programm aus zwei Teilen. Der erste Teil enthält die Spielbeschreibung sowie die Datas für einen neuen Zeichensatz. Der zweite Teil enthält das eigentliche Spiel.

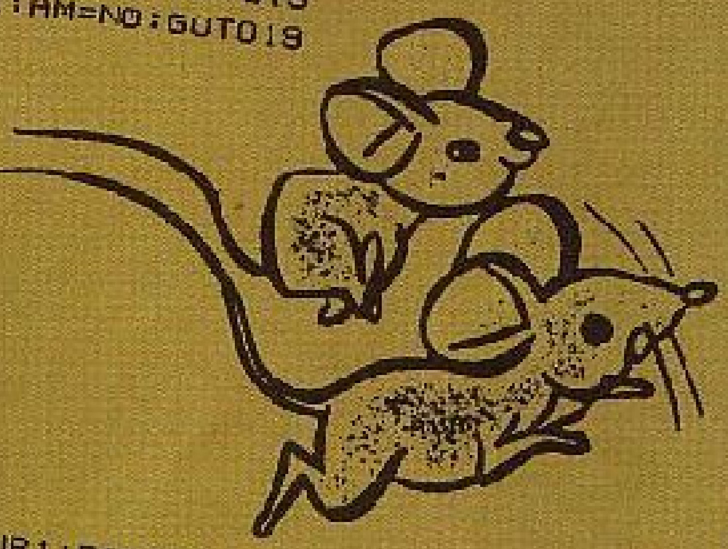
```
NAGER
0 POKE36879,73:PRINT"
1 PRINT"
2 PRINT"
3 PRINT"
4 PRINT"
5 PRINT"                                    ";
6 PRINT"^^^^^^^^^^^^^^^^^^                  VON
8 PRINT"  BERND ANDRASCHKO      "
9 PRINT"            &           "
10 PRINT"  OLIVER BARDENHEIER   "
11 PRINT"^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^":GOSUB100:FORT=1TO2000:NEXTT
12 FORJ=1TO3:FORI=0TO255:POKE36879,I:NEXTI,J:POKE36879,173
13 GOTO40
16 POKE52,28:POKE56,28:CLR
17 FORI=0TO511:POKE7168+I,PEEK(32768+I):NEXT
18 POKE36879,185:FORI=7432TO7503:READQ:POKEI,Q:NEXT
19 DATA239,239,239,0,127,127,127,0,0,8,0,8,0,8,20,8,3,60,111,196,111,60,3,0,192,
60,246
20 DATA25,246,60,192,0,60,110,255,175,7,175,254,124,60,118,255,245,224,245,127,6
2
21 DATA65,0,73,42,28,42,129,8,0,24,60,126,126,60,24,0,255,255,255,255,255,255,25
5,255
25 PRINT"BITTE LADEN SIE JETZT DEN 2. TEIL EIN":NEW
40 FORX=39TO150:POKE36881,X:NEXT
50 PRINT"*********NAGER********"
51 PRINT"  SPIELANLEITUNG :     "
52 PRINT"SIE BEFINDEN SICH IN  EINEM TURM DER MIT     "
53 PRINT"FRUECHTEN GEFUELLT IST"
54 PRINT"VERSUCHEN SIE DIE       GEFRAESSIGEN GOBBELS  "
55 PRINT"ABZUWEHREN. "
56 PRINT"DENN SIE WOLLEN AN     IHRE FRUECHTE"
57 FORX=150TO39STEP-1:POKE36881,X:NEXT
58 PRINT"TASTE":POKE198,0:WAIT198,1
59 FORX=39TO150:POKE36881,X:NEXT
70 PRINT"IHRE EINZIGE CHANCE    GEGEN DIE UNGEHEUER "
71 PRINT"ANZUKOMMEN IST IHR     FLUGZEUG EINZUSETZEN."
72 PRINT"      TASTATUR :        "
73 PRINT"  : FLUGZEUG LINKS"
74 PRINT"F1 : FLUGZEUG RECHTS "
75 PRINT"DURCH LOSLASSEN DER    TASTE KOENNEN SIE DIE"
76 PRINT"UNGEHEUER BOMBARDIEREN"
77 PRINT"   VIEL     GLUECK !!! "
78 FORX=150TO39STEP-1:POKE36881,X:NEXT
90 PRINT"TASTE ":POKE198,0:WAIT198,1
91 PRINT"BITTE WARTEN":GOTO16
100 POKE36878,15:POKE36874,130:POKE36875,130
105 FORT=1TO200:NEXTT
110 FORL=15TO0STEP-.5
120 POKE36878,L
125 FORT=1TO70:NEXTT
130 NEXTL
140 POKE36878,0:POKE36874,0:POKE36875,0
150 RETURN
```

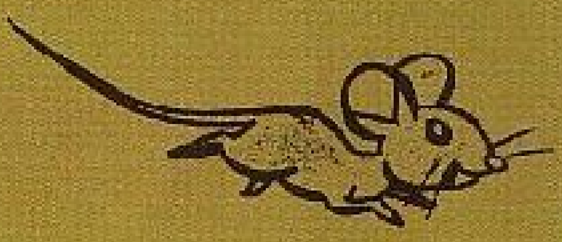




NAGER 2

```
0 POKE36869,255:GOSUB47:H=36864:V=36865:T=36866:U=36867:F=36877:G=36879:GOTO7
1 FORI=1TODE:NEXT:RETURN
2 FORJ=1TO100:ZZ=INT(RND(1)*2+10):VV=INT(RND(1)*8+32):POKEV,VV:POKEH,ZZ:GOSUB70
3 GOSUB1:NEXTJ:POKEH,12:POKEV,38:RETURN
4 PRINTCHR$(147):POKEG,236:POKEG-1,15:FORI=0TO22:GOSUB6:NEXT
5 FORI=22TO0STEP-1:GOSUB6:NEXT:POKEF,0:RETURN
6 POKEH,12+I:POKEV,38+I:POKET,150-I:POKEU,174-I*2:POKEF,230+I:RETURN
7 AM=1:OK=1:NO=0:DE=100:SC=0:LE=1:B=34:INC=10:W=203:M=40:BR=33:C=30720:POKE657,1
28
8 GOSUB4:GOSUB37
9 X=INT(RND(0)*42)+1:IFX>21THENX=X-21:D=-1:A=7701:N=37:GOTO11
10 D=1:A=7680:N=38
11 NP=A+(X*22)
12 POKENP,N:POKENP+C,0:GOSUB1:GOTO16
13 POKENP,32:NP=NP+D:IFPEEK(NP)=MTHENDE=5:GOSUB2:DE=100:GOTO42
14 IFPEEK(NP)=BRTHENPOKENP,32:AM=OK:POKE848,222:GOSUB75:GOTO9
15 GOTO12
16 IFPEEK(W)=8ANDAM=OKTHENPP=7686:P=35:E=7679:OS=-1:AM=NO:GOTO19
17 IFPEEK(W)=39ANDAM=OKTHENPP=7695:P=36:E=7702:OS=1:AM=NO:GOTO19
18 GOTO13
19 IFPP=ETHEN13
20 POKEPP,P:POKEPP+C,1
21 IFPEEK(W)=64THEN24
22 GOSUB1:POKEPP,32:PP=PP+OS
23 GOTO19
24 IFPEEK(PP+22)=NTHENBP=PP+22:GOSUB70:GOTO29
25 BP=PP+22
26 POKEBP,B:IFPEEK(BP+22)=NTHEN29
27 IFBP>8141THENPOKEBP,32:POKEPP,32:GOTO13
28 POKEBP,32:BP=BP+22:GOTO26
29 POKE849,222
30 POKEBP+22,39:POKEBP+22+C,2:POKEBP,32:POKEPP,32:GOSUB1:POKEBP+22,32
31 SC=SC+INC:POKEG-1,15:POKEF,230:FORY=1TO25:NEXTY:POKEF,0:IFSC>HITHENHI=SC
32 IFSC>10000ANDLE=3THENLE=4:DE=25:GOSUB39:GOTO35
33 IFSC>4000ANDLE=2THENLE=3:GOSUB39:INC=50:DE=50:GOTO35
34 IFSC>1000ANDLE=1THENLE=2:GOSUB38:DE=75:INC=20
35 PRINT"████████████████████████PUNKTE";SC;
36 AM=OK:GOTO9
37 GOSUB4:IFLE=1THENA$="■!!!▒(■!!!":GOTO40
38 GOSUB4:IFLE=2THENA$=" ■!!▒(■!! ":GOTO40
39 GOSUB4:IFLE=3THENA$="  ■!▒(■!  "
40 PRINT"J":PRINT"████████))))))))"
41 FORI=1TO21:PRINTTAB(7)A$:NEXT:FORI=8164TO8185:POKEI,41:POKEI+C,5:NEXT:RETURN
42 FORI=0TO9:GETZ$:NEXT:PRINT"██████IHRE PUNKTE :";SC:PRINT"HOECHSTE PUNKTZAHL
:";HI
43 PRINT"██NOCH EINMAL ?"
44 GETG$:IFG$=""THEN44
45 IFG$="J"THEN7
46 SYS64802
47 FORI=828TO1019:READD:POKEI,D:NEXT
48 DATA169,15,141,14,144,120,169,82,141,20,3,169,3,141,21,3,88,96,10,15,16,64,16
,0,0
49 DATA162,222,173,78,3,201,10,176,8,238,78,3,238,10,144,76,116,3,140,10,144,236
,78,3
50 DATA206,6,140,178,3,142,10,144,173,79,3,201,25,176,8,238,79,3,238,11,144,76,1
46,3
51 DATA140,11,144,236,79,3,208,6,140,79,3,142,11,144,173,80,3,201,16,176,8,236,8
0,3
52 DATA206,12,144,76,176,3,140,12,144,236,80,3,208,6,140,80,3,142,12,144,173,81,
3,201
53 DATA64,176,28,238,81,3,173,81,3,201,22,208,7,169,176,141,13,144,240,25,201,43
,208
54 DATA21,169,160,141,13,144,240,14,140,13,144,236,81,3,208,6,140,81,3,142,13,14
4,76
55 DATA181,234,169,0,141,14,144,120,169,191,141,20,3,169,234,141,21,3
56 DATA88,96,0,0,0,0,0,0
57 POKE858,10:RETURN
70 POKEG-1,15:POKEF,220:FORY=15TO0STEP-1:POKEG-1,Y:NEXTY:POKEF,0:RETURN
75 FORY=200TO255:POKEF,Y:NEXTY:POKEF,0:RETURN
```





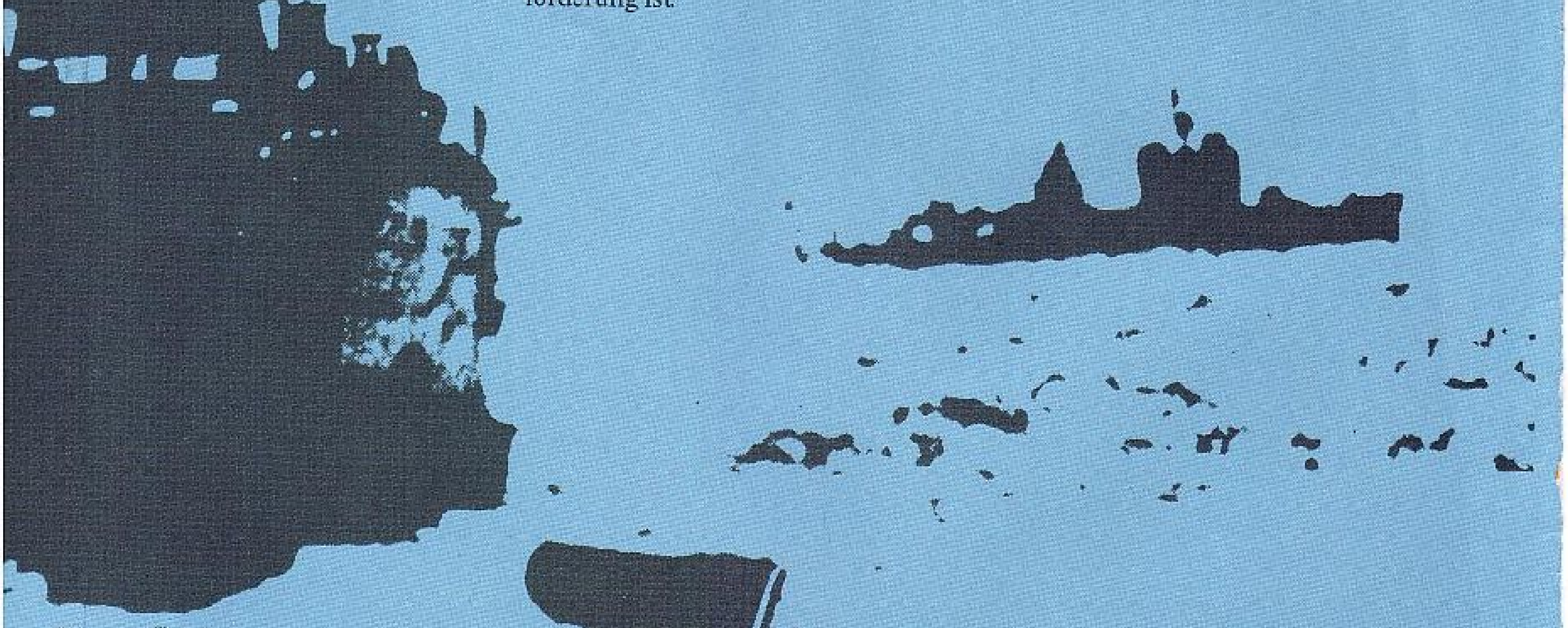
Seeschlacht

für den VC-20

In Ihrer Eigenschaft als Kapitän einer U-Boot-Flotte, bekommen Sie von höchster Stelle die Meldung: Feindliche Marinekräfte sind in unsere Hoheitsgewässer eingedrungen, beschießen bereits den Hafen und haben 60% unserer Flotte zerstört oder beschädigt.

Mit diesem Funkspruch erhalten Sie gleichzeitig den Befehl auf Tauchstation zu gehen, die gegnerischen Kampfschiffe zu zerstören und sofort wieder zum Hauptquartier zurückzukehren.
Mit den gut durchdachten Möglichkeiten Ihres U-Bootes Nautilus, sollte man nun meinen, daß dies wohl kein größeres Problem sein dürfte. Bei diesem Gedankengang wurde allerdings der Spion, der dieses Unternehmen zu sabotieren versucht, nicht berücksichtigt. Hinzu kommt, daß immer wieder plötzliche Auftauchen von Seemonstern, die sich auf die Vernichtung von U-Booten spezialisiert haben.
Mit dem Programm "Seeschlacht" haben Sie ein spannendes Textadventure für Ihren VC-20, das eine echte Herausforderung ist.

Gute Graphik, Sound und Übersichtlichkeit des Spieles sind nur einige Pluspunkte. Eine genaue Spielanleitung wird im Programm gegeben.
Folgende Befehle stehen über die Tastatur zur Verfügung:
9 =Aufgeben, 8 =Umwandeln der Energie, 7 =Sabotagekontrolle, 6 =Andocken, 5 =Report, =Heben/Senken, =Rakete, 2=Torpedo, 1=Sonar, 0 =Fahren. Sollen Sie einen Befehl eingeben, dann drücken Sie die Taste "RETURN", so erhalten Sie die Liste aller Befehle.
Folgende Bedeutung haben die Zeichen auf der Seekarte:
*=Insel, !=Monster, X=U-Boot, Taste mit Pfeil n. oben = Minen, H =Hauptquartier.



```
10 rem   seeschlacht
20 rem (c) d. formhals
30 rem  friedberg
40 rem
50 poke36879,238:print"■■■ s e e s c h l a c h t"
60 print"■■wollen sie die        ■spielanleitung lesen?'
70 geta$:ifa$<>"j"anda$<>"n"then70
80 ifa$="j"thengosub4610
90 dima%(20,20),s(9),c%(8,1),g$(9),z$(9):goto110
100 print"■"
110 restore:fori=1to20:forj=1to20:a%(i,j)=0:nextj,i
120 data0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,0,0,1
130 data1,1,0,0,1,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0
140 fori=7to13:forj=7to12:reada%(i,j):nextj,i
150 s1=10:s2=10:a%(10,10)=2
160 def fn r(i)=int(rnd(1)*i+1)
170 s=fnr(16)+15
180 fori=1to2*int(rnd(1)*4+1)-1
190 readd8,d9
200 nexti
```

```
210 fori=1tos
220 x1=fnr(20):x2=fnr(20)
230 ifa%(x1,x2)<>0goto220
240 a%(x1,x2)=3:nexti
250 print"   sie muessen"s"
260 print"schiffe zerstoeren,"
270 print"  um zu gewinnen."
280 s3=fnr(20):s4=fnr(20)
290 ifa%(s3,s4)<>0goto280
300 a%(s3,s4)=4
310 reada$:ifa$<>"*"goto310
320 fori=1tofnr(8)+8
330 x1=fnr(20):x2=fnr(20)
340 ifa%(x1,x2)<>0goto330
350 a%(x1,x2)=5:nexti
360 fori=1to4
370 x1=fnr(18)+2:x2=fnr(18)+2
380 ifa%(x1,x2)<>0goto370
390 a%(x1,x2)=6:nexti
400 data-1,0,-1,1,0,1,1,1,1,0,1,-1,0,-1,-1,-1,*
410 data-1,0,-1,1,0,1,1,1,1,0,1,-1,0,-1,-1,-1
420 fori=1to8:readc%(i,0),c%(i,1):nexti
430 fori=1to9:s(i)=0:next
440 c=30:p=6000:f=2500:t=10:m=3:d=100:d2=2
450 data" ","*","x","#","h","%","!"
460 fori=1to7:readz$(i):next
470 datamaschinen,sonar,torpedos,raketen,tauchen,zustand,hauptqu.
480 datasabotage,umwandler
490 fori=1to9:readg$(i):next
500 print"
510 n=n+1:ifn>3thenn=1                    befehl ?  "
520 ifn=1thenprint"
530 ifn=2thenprint"                      befehl?  "
540 geta$:if(a$<"0"ora$>"9")anda$<>chr$(13)goto510     befehl?   "
550 ifa$<>chr$(13)goto620
560 print"befehle:"
570 print" 0  fahren":print" 1  sonar":print" 2  torpedo"
580 print" 3  rakete":print" 4  hoehe":print" 5  bericht"
590 print" 6  andocken":print" 7  sabotage":print" 8  energieumwandlung"
600 print" 9  kapitulation";
610 goto500
620 onval(a$)+1goto630,1120,1470,1810,2280,2410,2610,2690,3040,3210
630 ifs(1)>=0goto650
640 gosub4560:print"maschinen werden":print"repariert.":goto500
650 print"sie haben nicht ge-"
660 print"nuegend leute an bord,":print"die die maschinen"
670 print"bedienen koennten.":gosub4560:goto500
680 d1=1-((.23+rnd(1)/10)*(-(d<=50)))
690 print"":gosub4330
700 print"energievorrat:"p
710 input"energie ?";a
720 ifa<0ora>pgoto710
730 ifa<=1000goto790
740 ifrnd(1)<.43then790
750 print"atomreaktor ist ueber-"
760 print"kritisch! alle schiffe"
770 print"aus der zone !!":goto4370
780 x=s1:y=s2:q1=1
790 forx2=1toint(int(a/100+.5)*d1+.5)
800 ifx+x1>0andx+x1<21andy+y1>0andy+y1<21then840
810 print"sie koennen das gebiet"
820 print"nicht verlassen!":goto890
830 ona%(x+x1,y+y1)+1goto850,880,1080,900,950,980,990
840 x=x+x1:y=y+y1
850 p=p-100
860 goto1010
870 print"sie laufen auf grund.":gosub4560
880 a%(x,y)=2:a%(s1,s2)=0:s1=x:s2=y:goto3220
890 ifd>50goto850
900 print"sie haben ein schiff"
910 print"gerammt! sie sinken.":gosub4560
```

```
930 s=s-1:ifs=0goto4440
940 goto4370
950 ifd>50goto850
960 print"sie haben ihr haupt-":print"quartier gerammt!":print"sie sinken.":
gosub4560
970 goto4370
980 gosub4500print"sie sind auf eine":print"mine gelaufen!":gosub4560:goto437
0
990 ifrnd(1)<.21goto1080
1000 goto4370
1010 forx3=x-2tox+2:fory3=y-2toy+2
1020 ifx3<1orx3>20ory3<1ory3>20goto1070
1030 ifa%(x,y)<>6goto1070
1040 ifrnd(1)<.25goto4370
1050 ifq1=0goto1070
1060 print"sie sind ganz knapp":print"einem seemonster":print"entkommen.":q1
=0
1070 nexty3,x3,x2
1080 print"navigation fertig.":print"restenergie:"p"."
1090 ifa>0goto890
1100 print"atomreaktor ist":print"ausgefallen.":print"u-boot sinkt, mann-"
1110 print"schaft erstickt.":goto4370
1120 ifs(2)>=0goto1140
1130 print"sonar wird repariert.":gosub4560:goto500
1140 ifc>5goto1170
1150 print"nicht genug leute":print"zum bedienen des":print"sonars."
1160 gosub4560:goto500
1170 print" 0 oder 1 ?"
1180 geta$:ifa$<>"0"anda$<>"1"goto1180
1190 ifa$="1"goto1330
1200 print"";
1210 forx=1to20:fory=1to20
1220 ifa%(x,y)<>0goto1260
1230 ifx<>1andx<>20andy<>1andy<>20goto1260
1240 print".";
1250 goto1290
1260 ifd<50andrnd(1)<.23anda%(x,y)<>1anda%(x,y)<>2goto1240
1270 ifrnd(1)<.15anda%(x,y)>2goto1240
1280 printz$(a%(x,y)+1);
1290 nexty
1300 print:nextx
1310 p=p-50:ifp>0goto500
1320 goto1100
1330 fori=1to5:b(i)=0:nexti
1340 print"rich.   anz.   entf."
1350 forx=1to8:x1=c%(x,0):y1=c%(x,1)
1360 x3=0:forx4=1to20
1370 ifs1+x1*x4<1 or s1+x1*x4>20ors2+y1*x4<1ors2+y1*x4>20goto1420
1380 ifa%(s1+x1*x4,s2+y1*x4)<>3goto1410
1390 x3=x3+1
1400 b(x3)=x4
1410 nextx4
1420 ifx3=0goto1450
1430 print" "x;:printtab(7)x3;
1440 forx4=1tox3:printtab(13)b(x4);:nextx4:print
1450 nextx
1460 goto1310
1470 ifs(3)>=0goto1490
1480 print"torpedorohre werden":print"repariert.":gosub4560:goto500
1490 ifc>=10goto1520
1500 print"nicht genuegend leute"
1510 print"zum abfeuern der tor-":print"pedos.":gosub4560:goto500
1520 iftgoto1540
1530 print"keine torpedos mehr.":gosub4560:goto500
1540 ifd<2000orrnd(1)>.5goto1570
1550 print"innendruck sinkt":print"sie werden zermatscht."
1560 fori=1to5:gosub4560:goto4370
1570 print"";:gosub4330
1580 x=s1:y=x2
1590 forx2=1toint(7+5*(-(d>5))-rnd(1)*4+.5)
1600 gosub4460
1610 ifx+x1>0and x+x1<21andy+y1>0andy+y1<21goto1670
```

```
1620 print:print"torpedo ausserhalb...":print"unwirksam."
1630 forxyz=15-x2to0step-1:poke36878,xyz:next:poke36877,0
1640 t=t-1:p=p-150
1650 ifp>0goto3220
1660 goto1100
1670 print:ona%(x+x1,y+y1)+1goto1680,1700,1790,1720,1740,1760,1770
1680 x=x+x1:y=y+y1
1690 print".!.";:goto1790
1700 print"sie haben einen teil":print"der insel zerstoert.":a%(x+x1,y+y1)=0
:gosub4500
1710 goto1640
1720 print"sie haben getroffen!!":gosub4500:s=s-1:a%(x+x1,y+y1)=0:ifs<>0goto1
640
1730 goto4440
1740 print"sie haben ihr haupt-":print"quartier gesprengt!":gosub4500:s3=0:s4
=0:d2=0
1750 goto1710
1760 gosub4500:print"torpedo an einer mine":print"verschwendet.":a%(x+x1,y+y1
)=0:goto1640
1770 poke36878,0:print"ein seemonster hat":print"ihr torpedo gefressen!"
1780 poke36877,0:goto1640
1790 nextx2
1800 poke36878,0:poke36877,0:print"blindgaenger.":goto1640
1810 ifs(4)>=0goto1830
1820 print"raketensilos werden":print"repariert.":gosub4560:goto500
1830 ifc>23goto1850
1840 print"nicht genug mannschaftzum abfeuern der ":print"raketen.":gosub456
0:goto500
1850 ifm<>0goto1870
1860 print"keine raketen mehr.":gosub4560:goto500
1870 ifd>=50andd<2000goto1940
1880 print"wir empfehlen, in die-":print"ser tiefe nicht":print"zu feuern."
1890 print"wollen sie trotzdem?"
1900 geta$:ifa$<>"n"anda$<>"j"goto1900
1910 ifa$="n"goto500
1920 ifrnd(1)<.5goto1940
1930 gosub4500:print"rakete explodiert beimabfeuern. tot!":goto4370
1940 print"";:gosub4330
1950 input"treibstoff";f1
1960 iff1>0andf1<=fgoto1980
1970 print"sie haben noch"f:print"treibstoff.":goto1950
1980 gosub4530:gosub4500
1950 f2=int(f1/75+.5)
2000 ifs1+x1*f2>0ands1+x1*f2<21ands2+y1*f2>0ands2+y1*f2<21goto2040
2010 print"rakete ausserhalb der":print"sonarerfassung.rakete":print"verlore
n."
2020 m=m-1:f=f-f1:p=p-300:goto1650
2030 gosub4500
2040 d3=0:d4=0:d5=0:d6=0
2050 forx=s1+x1*f2-1tos1+x1*f2+1
2060 fory=s2+y1*f2-1tos2+y1*f2+1
2070 ifx<1orx>20ory<1ory>20goto2170
2080 d3=d3-(a%(x,y)=3)
2090 d4=d4-(a%(x,y)=6)
2100 d5=d5-(a%(x,y)=5)
2110 d6=d6-(a%(x,y)=1)
2120 ifa%(x,y)<>4goto2140
2130 print"sie haben ihr haupt-":print"quartier zerstoert.":d3=0:d2=0:s4=0:go
to2230
2140 ifa%(x,y)<>2goto2170
2150 print"sie haben sich selbst":print"zerstoert!":print"dummkopf!!"
2160 goto4370
2170 a%(x,y)=0:nexty:nextx
2180 ifd6=0goto2200
2190 print"sie haben einen teil":print"der insel zerstoert."
2200 ifd5=0goto2230
2210 print"sie haben"d5"minen":print"zerstoert."
2220 forpoll=1tod5:gosub4500:next
2230 ifd4=0goto2250
2240 print"sie haben"d4"see-":print"monster getroffen.":print"gute arbeit."
2250 print"sie haben"d3"feind-":print"liche schiffe zer-":print"stoert."
2260 s=s-d3
```

```
2270 goto2020                                                        ":goto500ifc>=10
2280 ifs(5)>=0goto2300                     gerade repariert.
2290 print"ballastkontrolle wird":print"
goto1520
2300 ifc>12goto2340                        mannschaft um die kon-"
2310 print"sie haben zu wenig":print"
2320 print"trolle zu reparieren":gosub4560
2330 goto500
2340 input"neue tiefe":d1
2350 ifd1>=0andd1<3000goto2370
2360 print"wand durch aussendruckzerquetscht!":goto4370
2370 p=p-int(abs((d-d1)/2+.5))
2380 print"fertig.":print"verlorene energie:";
2390 printint(abs((d-d1)/2+.5)):d=d1:goto3220
2400 ifs(6)>=0goto2430
2410 ifd(6)>=0goto2430
2420 print"es kommt kein bericht":print"durch.":gosub4560:goto500
2430 ifc>3goto2460
2440 print"niemand da der einen":print"bericht abgeben":print"koennte."
2450 gosub4560:goto500
2460 print"gegner"tab(15)s
2470 print"energie"tab(15)p
2480 print"torpedos"tab(15)t
2490 print"raketen"tab(15)m
2500 print"crew"tab(15)c
2510 print"treibst."tab(15)f
2520 print
2530 print"zustandsbericht ?"
2540 geta$:ifa$<>"j"anda$<>"n"goto2540
2550 ifa$="n"goto2580
2560 print"abt.          zust."
2570 fori=1to9:printg$(i);tab(12)int(s(i)*1e5)/1e5:next
2580 print"position:"
2590 print""s1","s2"."
2600 goto500
2610 ifs(7)>=0goto2630
2620 print"hauptquartier zer-":print"stoert.":gosub4560:goto500
2630 ifd2<>0goto2650
2640 print"hauptquartier ist":print"desertiert.":gosub4560:goto500
2650 ifsqr((s1-s3)^2+(s2-s4)^2)<=2andd<51goto2670
2660 print"andocken an das haupt-quartier unmoeglich.":gosub4560:goto500
2670 print"taucher kommen und":print"versorgen sie.":p=4000
2680 gt=8:m=2:f=1500:c=25:d2=d2-1:goto3220
2690 ifs(8)>=0goto2710
2700 print"schleusen verstopft"::gosub4560:goto500
2710 ifc>10goto2740
2720 print"zu wenig leute um":print"den auftrag auszu-":print"fuehren."
2730 gosub4560:goto500
2740 d3=0:d4=0
2750 forx=s1-2tos1+2
2760 fory=s2-2tos2+2
2770 ifx<1orx>20ory<0ory>20goto2800
2780 d3=d3-(a%(x,y)=3)
2790 d4=d4-(a%(x,y)=6)
2800 nexty,x
2810 ifd3<>0goto2830
2820 print"kein schiff in sicht.":goto500
2830 print"es sind"d3"schiffe":print"in der naehe.":
2840 print"wieviele leute sollen anschlag versuchen ?";
2850 inputq1:ifc-q1>=10goto2870
2860 print"10 mann muessen an ":print"bord bleiben.":goto2840
2870 d5=int(d3/q1+.5)
2880 forx=s1-2tos1+2:fory=s2-2tos2+2
2890 ifd3/q1>1-rnd(1)andrnd(1)+d3/q1<.9goto2930
2900 ifa%(x,y)<>3goto2930
2910 d6=d6+1
2920 a%(x,y)=0:s=s-1:ifs=0goto4440
2930 nexty,x
2940 printd6"schiffe wurden":print"zerstoert.":d6=0:d7=0
2950 forx=1toq1:d7=d7-(rnd(1)>.6):nextx
2960 forx=1toq1-d7:d6=d6-(rnd(1)<.15)
2970 nextx
```

```
2980 ifd4=0goto3010
2990 print"ein seemonster schnuef-":print"felt ihren leuten":print"auf dem ruckweg"
3000 print"nach."d7"maenner":print"wurden gefressen.":c=c-d7
3010 print""d6"maenner sind ver-":print"schollen.":c=c-d6
3020 p=p-int(10*q1+fnr(10))
3030 goto3220
3040 ifs(9)>=0goto3060
3050 print"energieumwandler ist":print"beschaedigt.":gosub4560:goto500
3060 ifc>5goto3090
3070 print"nicht genug mannschaft":print"um den umwandler zu":print"bedienen."
3080 gosub4560:goto500
3090 print"1=energie>tank":print"2=tank>energie"
3100 geta$:ifa$<>"1"anda$<>"2"goto3100
3110 ifa$="1"goto3160
3120 print"treibstoff"f:input"wieviel";c1
3130 ifc1>forc1<0goto3120
3140 f=f-c1:p=p+int(c1/3)
3150 goto3190
3160 print"energie"p:input"wieviel";c1
3170 ifc1>p-1orc1<0goto3160
3180 p=p-c1:f=f+int(c1*3)
3190 print"alles umgewandelt."
3200 print"energie:"p:print"treibstoff:"f:goto3220
3210 print"bastard! du bist ":print"kein guter patriot!":goto4370
3220 rem
3230 q=0:forx=s1-4tos1+4:fory=s2-4tos2+4
3240 ifx<0ory<0orx>20ory>20goto3270
3250 ifa%(x,y)<>3goto3270
3260 q=q+(rnd(1)/sqr((s1-x)^2+(s2-y)^2))
3270 nexty,x
3280 ifqgoto3310
3290 print"kein schiff in ihrem":print"bereich, das sie be-":print"schaedigen koennte."
3300 goto3670
3310 print"kollision an":print
3320 ifrnd(1)>.5thenprint"steuerbord.":goto3340
3330 print"backbord."
3340 ifq>.13orrnd(1)>.92then3360
3350 print"nichts passiert!":goto3670
3360 ifq>.36orrnd(1)>.96goto3400
3370 print"leichte, oberflaech-":print"liche beschaedigung.":p=p-50
3380 s(fnr(9))=-rnd(1)*2
3390 goto3670
3400 ifq>.6orrnd(1)>.975goto3470
3410 print"mittelschwere be-":print"schaedigung. reparatur":print"notwendig."
3420 p=p-75+fnr(30)
3430 fory=1to2:x=fnr(9)
3440 s(x)=s(x)-rnd(1)*8
3450 nexty
3460 goto3670
3470 ifq>.9orrnd(1)>.983goto3550
3480 print"schwere beschaedigung!":print"sofort reparieren."
3490 p=p-(200+fnr(75))
3500 forx=1to4+int(rnd(1)*2)
3510 y=int(rnd(1)*9)+1
3520 s(y)=s(y)-rnd(1)*11
3530 nextx:goto3670
3540 poke36878,14:poke36876,240
3550 print"wir brauchen hilfe!":a$="fjuezqpalkihftgrbdfuss"
3560 x=fnr(16)
3570 print"sende 'hilfe' codiert."
3580 print"hier ist der code:"
3590 printtab(5)mid$(a$,x,4):fori=0to1000:nexti:printtab(5)"******"
3600 poke36878,0:poke36876,0
3610 print"bitte geben sie den code ein.";:inputb$
3620 ifb$<>mid$(a$,x,4)goto3650
3630 print"schnelle arbeit!":print"hilfe kommt und wird":print"ihnen helfen."
3640 goto3490
```

```
3650 print"■uebertragungsschwier-":print"■igkeiten.":print"■keine hilfe!"
3660 goto4370
3670 ifs(1)>=0ors(3)>=0ors(4)>=0ors(5)>=0ord(7)=0goto3710
3680 ifs(8)>=0ors(9)>=0goto3710
3690 print"■wurden zu stark be-":print"■schaedigt."
3700 print"■sie sinken.■":goto4370
3710 print:print:print"■feindmanoever■■"
3720 poke36878,12:foruu=1to4:poke36875,222:foruy=1to200:next
3730 poke36875,0:foruy=1to200:next:next:poke36878,0
3740 forx=1to20
3750 fory=1to20
3760 ifa%(x,y)<>3goto4040
3770 w=d8:v=d9
3780 ifx+w>0andx+w<21andy+v>0andy+v<21goto3850
3790 forx0=19to1step-1
3800 ifa%(x-w*x0,y-v*x0)<>0goto3830
3810 a%(x,y)=0
3820 goto4280
3830 nextx0
3840 stop
3850 ona%(x+w,y+v)+1goto3860,3890,3920,3890,3940,3970,4010
3860 a%(x+w,y+v)=3
3870 a%(x,y)=0
3880 goto4280
3890 x0=fnr(8):w=c%(x0,0):v=c%(x0,1)
3900 ifx+w<1orx+w>20ory+v<1ory+v>20goto3890
3910 goto3850
3920 ifd>50goto3890
3930 print"* von schiff gerammt *":goto4370
3940 ifrnd(1)<.15goto3890
3950 print"* hauptquartier ger. *":s3=0:s4=0:d2=0:a%(x+w,y+v)=0
3960 goto3990
3970 ifrnd(1)<.7goto3890
3980 print"* schiff auf mine    *"
3990 s=s-1:ifs<>0goto3870
4000 goto4440
4010 ifrnd(1)<.8goto3890
4020 print"* schiff von monster *"
4030 goto3990
4040 ifa%(x,y)<>6goto4280
4050 ifx+m1<1orx+m1>20ory+m2<1ory+m2>20goto3890
4060 ona%(x+m1,y+m2)goto4070,4090,4120,4140,4180,4070,4210
4070 a%(x+m1,y+m2)=6:a%(x,y)=0
4080 goto4280
4090 x0=fnr(8):m1=c%(x0,0):m2=c%(x0,1)
4100 ifx+m1<1orx+m1>20ory+m2<1ory+m2>20goto4090
4110 goto4060
4120 print"* von monster gefr.  *"
4130 goto4370
4140 ifrnd(1)>.2goto4090
4150 print"* schiff von monster *"
4160 s=s-1:ifs<>0goto4070
4170 goto4440
4180 print"* hauptq. v. monster *"
4190 s3=0:s4=0:d2=0
4200 goto4070
4210 ifrnd(1)<.75goto4090
4220 print"* ein monsterkampf   *"
4230 ifrnd(1)<.66goto4250
4240 print"  und eins stirbt!":goto4070
4250 ifrnd(1)<.66goto4270
4260 print"  ist spannend!!":goto4070
4270 print"  unentschieden.":goto4070
4280 nexty,x
4290 fory=1to9
4300 x=fnr(9)
4310 s(x)=s(x)+(rnd(1)*(2+rnd(1)*2))*(1+(-(d<51)or-(d>2000)))*(-(s(x)<3))
4320 nexty:goto500
4330 input"kurs";a
4340 ifa>8goto4330
4350 x1=c%(a,0):y1=c%(a,1)
4360 return
```

```
4370 print"es sind noch"s:print"feindliche schiffe":print"uebrig."
4380 print"sie werden zum":print"deckschrubben de-":print"gradiert!!"
4390 foryy=1to3 :gosub4560:forx19=1to800:next:next
4400 print"noch ein spiel ?"
4410 geta$:ifa$<>"j"anda$<>"n"goto4410
4420 ifa$="n"thenend
4430 goto100
4440 print"gute arbeit! sie habensie alle erwischt!!"
4450 goto4400
4460 rem*torpedogeraeusch
4470 poke36878,15-x2:poke36877,240-10*x2
4480 forxyz=1to50:next
4490 return
4500 rem *explosion
4510 poke36877,150:forxyzl=15to0step-1:poke36878,xyz
4520 forxxx=1to60:nextxxx,xyz:poke36877,0:poke36878,0:return
4530 rem *raketenabschuss
4540 poke36878,13:forxyz=128to250:poke36877,xyz:forxx=1to20:next:next
4550 poke36878,0:poke36877,0:return
4560 rem *fehlergeraeusch
4570 poke36878,15:poke36874,130:poke36875,130
4580 forxx=1to800:next
4590 poke36878,0:poke36874,0:poke36875,0
4600 return
4610 poke36879,26
4620 print"        spielanleitung     "
4630 print"sie sind ein u-boot   kapitaen, und muessen versuchen,alle schif
4640 print"ihres feindes zu zer- stoeren."
4650 print"nun folgt die beschrei-":print"bung der befehle:"
4660 print" 9  aufgeben."
4670 print" 8  umwandlung von":print"energie zu kerosin"
4680 print"oder umgekehrt."
4690 print"taste druecken"
4700 geta$:ifa$=""goto4700
4710 print" 7  sabotage: das":print"ist fuer schiffe in"
4720 print"unmittelbarer naehe."
4730 print" 6  andocken an das":print"hauptquartier."
4740 print" 5  report."
4750 print" 4  heben/senken."
4760 print" 3  rakete."
4770 print" 2  torpedo."
4780 print" 1  sonar."
4790 print" 0  fahren."
4800 print" taste druecken"
4810 geta$:ifa$=""goto4810
4820 print"die rakete unterschei-":print"det sich vom torpedo,"
4830 print"indem sie ueber land":print"fliegen kann und"
4840 print"mehrere schiffe ver-":print"senken kann, die in"
4850 print"einer lienie liegen."
4860 print"sonar :"
4870 print" 0  in einer best.":print"richtung liegen":print"x boote."
4880 print" 1  die karte wird":print"erstellt."
4890 print"taste druecken"
4900 geta$:ifa$=""goto4900
4910 print"auf dieser karte be-":print"deutet folgendes:"
4920 print" *  insel"
4930 print" !  seemonster"
4940 print" x  eigenes u-boot":print" h  hauptquartier"
4950 print" ¤  minen"
4960 print"um die steuerung des":print"u-bootes zu erhalten,"
4970 print" space druecken."
4980 geta$:ifa$<>" "goto4980
4990 print"    1    2"
5000 print" M   ]   N":print
5010 print"7 - -[- - 3":print
5020 print" N   ]   M"
5030 print"6    5    4"
5040 print"die steuerung erfolgt":print"ueber die obenge-"
5050 print"genannten tasten."
5060 print"die anzahl der gegner":print"wird ihnen am ":print"anfang gesagt
5070 print"mit space starten."
5080 geta$:ifa$<>" "goto5080
```

Star Wars

für den VC-20

Ein Weltraumspiel mit gutem Sound und hervorstechender Graphik.

Man muß versuchen, daß Zielkreuz auf dem Bildschirm genau auf die heranschwirrenden Klingoren zu richten und dann im richtigen Moment abdrücken, um die Angreifer zu vernichten.
Das Spiel ist so gestaltet, daß wahlweise mit Joystick oder Tastatur gespielt werden kann.
Folgende Tasten wurden für die Steuerung belegt:
Space = Feuer, A = links und S = rechts. Durch Verwendung von selbstdefinierten Zeichen, wird ein gewisser 3-D Effekt erzielt. Da alle Figuren mit PRINT gezeichnet werden, wird auch ohne Maschinensprache-Unterprogramme eine gute Geschwindigkeit erreicht.
Einige Hinweise zum Einprogrammieren:

1. "Ø POKE 44,24:POKE 6144,0:RUN" eingeben.
2. "POKE 44,28:POKE 7168,0:NEW" eingeben.
3. Zeichensatz eingeben: Entweder mit dem Zeichendataprogramm oder mit dem Programm aus Heft 3 (VC-20).
4. "POKE 44,24:POKE 6144,0:NEW" eingeben.
5. Nun wird das Hauptprogramm eingetippt.
6. Das Programm auf Fehler absuchen und austesten.
7. "POKE 44,18" eingeben.
8. Nun kann das Programm gesaved werden. Später wird es ganz normal mit LOAD geladen und mit RUN gestartet.

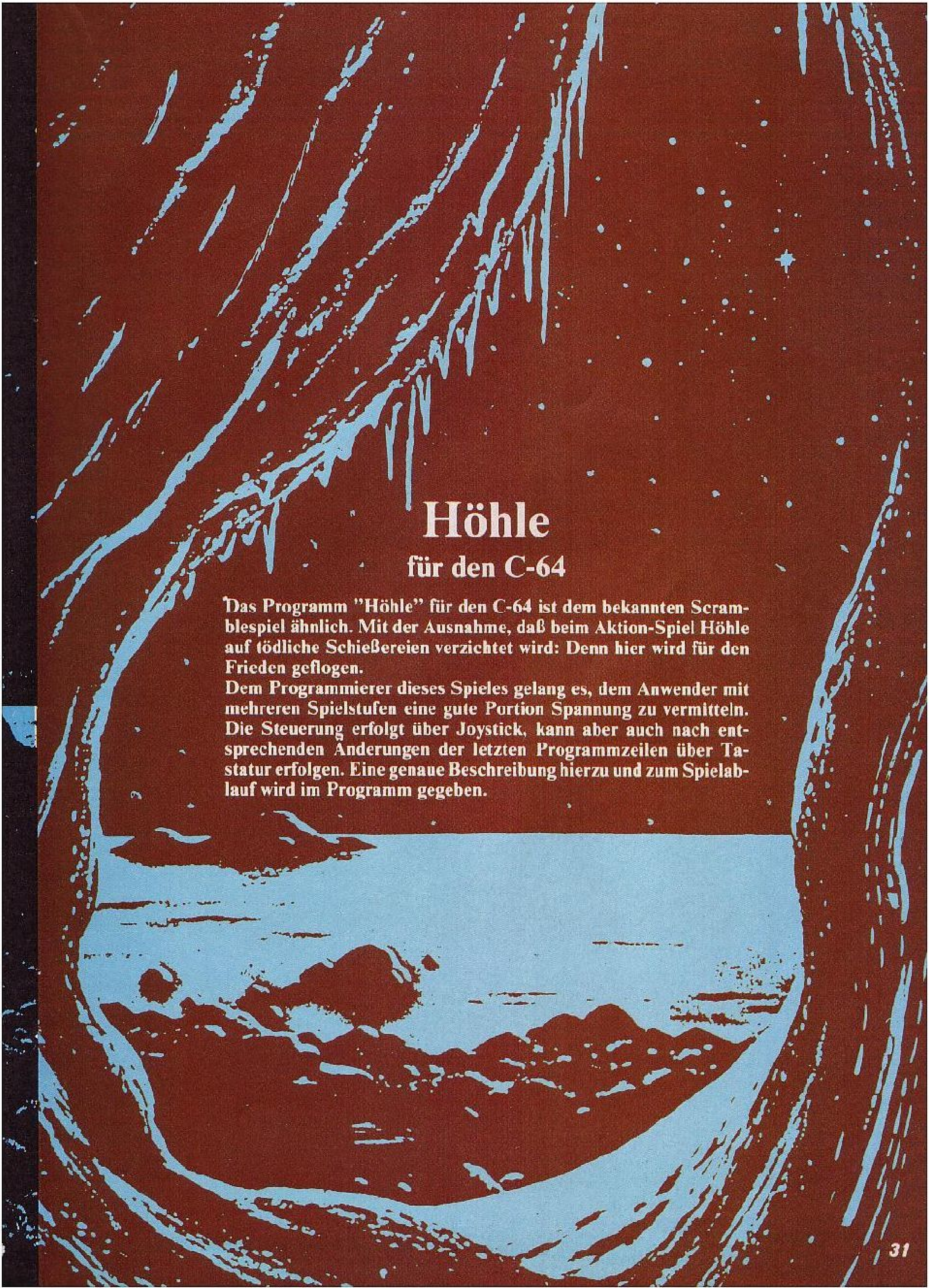
HAUPTPROGRAMM - STAR WARS

```
1 GOTO20000
10 P=PEEK(TA)
11 IFP=17THENY=Y+1
12 IFP=33THENY=Y-1
13 IFP=29THENX=X+1
14 IFP=37THENX=X-1
15 IFP=32THENS%=1
16 X=X+DX*A(F):Y=Y+DY*A(F)
17 IFX<0THENX=X+16:GOTO17
18 IFX>=17THENX=X-16:GOTO18
19 IFY<=1THENY=Y+16:GOTO19
20 IFY>=18THENY=Y-17:GOTO20
21 IFRND(1)<.02THENDX=-DX
22 IFRND(1)<.02THENDY=-DY
23 RETURN
50 POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128:IFP=0THENX=X-1
51 POKEDD,255:P=PEEK(P1)
52 IF(PAND8)=0THENY=Y-1
53 IF(PAND16)=0THENX=X+1
54 IF(PAND4)=0THENY=Y+1
55 IF(PAND32)=0THENS%=1
56 GOTO10
1000 GOSUB50
1010 PRINT"▒"RIGHT$(X$,Y%);:FORI=1TO5:PRINTTAB(X%)"      ":NEXT:X%=X:Y%=Y
1020 PRINTS$
1030 PRINT"▒▒"RIGHT$(X$,Y);:FORI=1TO5:PRINTTAB(X)A$(F,I):NEXT
1040 Z=0:IF(X%=8)AND(Y%=10)ANDF>3THENPRINT"▒":Z=1
1050 PRINTFA$
1060 Q=Q+1
1070 IFQ>(7-F+1)THENQ=0:F=F+1:IFF=8THEN4000
1090 Q1=Q1+1:IFQ1=2THENGOSUB6000:Q1=0
1100 IFS%=0THEN1000
1105 POKEV,15:POKES+1,128:S%=0:H=210
1110 FORI=22TO13STEP-1:PRINT"▒▒"RIGHT$(X$,I)TAB(22-I)CHR$(184)TAB(I-2)CHR$(186);
1120 POKES,H:H=H-10:NEXT:PRINT"▒"RIGHT$(X$,12)TAB(10)CHR$(185)
1130 FORI=22TO13STEP-1:PRINT"▒"RIGHT$(X$,I)TAB(22-I)" "TAB(I-2)" ";
1140 POKES,H:H=H-10:NEXT:PRINT"▒"RIGHT$(X$,12)TAB(10)" "
1150 POKEV,0:POKES,0:POKES+1,0
1160 IFZ=0THENGOSUB6000:GOTO1000
2000 REM TREFFER
2005 PRINT"▒▒"FA$
2010 POKEV,15:POKES+1,128:SC=SC+10*(F-3)
2020 FORI=15TO0STEP-.25
2030 POKEV,I:POKE36879,25
```

```
2040 PRINT"SQQQQQQSCORE:"SC
2050 POKE36879,8
2060 PRINT"SQQQQQQSCORE:"SC
2070 NEXT
2080 PRINT"J":GOSUB5000
2090 FORI=1TO7:A(I)=A(I)*1.1:NEXT
2100 GOSUB5000:GOTO1000
4000 REM ZERSTOERT!
4010 FORI=1TO5:F=V-1
4020 E=RND(1)*10+5
4030 POKES+1,200
4040 FORT=15TOESTEP-.5:POKEV,T:NEXT
4050 NEXT
4060 FORT=15TO0STEP-.1:POKEV,T:POKEF,RND(1)*256:NEXT:POKE36879,8:POKEV,0:POKES-1
,0
4070 PRINT"JQQQQDU WURDEST VON DEINEM Q  GEGNER GERAMMT UND  Q        ZERSTOERT !"
4080 PRINT"QQQQQDEINE PUNKTEZAHL :QQQQQ"SC
4090 PRINT"QQQQQNOCH EIN SPIEL (J/N)?"
4100 POKE198,0:WAIT198,1:GETB$
4110 IFB$="J"THENPRINT"J":CLR:GOSUB30000:GOSUB5000:GOTO1000
4120 IFB$<>"N"THEN4100
4130 PRINT"QQBIS ZUM NAECHSTEN MAL!"
4140 END
5000 F=1:X=RND(1)*15:Y=RND(1)*15:RETURN
6000 POKE6132,B:C=A:A=B:B=C:RETURN
6800 POKE6140,A:POKE6132,B:C=A:A=B:B=C:RETURN
7000 PRINT"Q"RIGHT$(X$,22)" DRUECKE EINE TASTE!";
7010 POKE198,0:WAIT198,1:RETURN
20000 POKE36879,8:POKE36869,205:PRINT"J"+CHR$(8)
20010 GOSUB30000
20020 PRINTS$:PRINT"Q"RIGHT$(X$,8)"QQQQQ* STAR WARS *"
20030 PRINT"QQQQQQ(C) 1983 BY"
20040 PRINT"QQQQQTHOMAS ELMER"
20050 GOSUB29000
20060 PRINT"JQ ZERSTOERE MOEGLICHST Q   VIELE ANGREIFER !"
20070 PRINT"QSPIELE MIT D. JOYSTICK"
20072 PRINT"Q              A"
20073 PRINT"Q ODER       , + ."
20074 PRINT"Q              Z"
20075 PRINT"Q      SPACE... FEUER"
20082 PRINT"Q WENN DIR DEIN GEGNER QZU NAHE KOMMT,WIRST DUQGERAMMT UND ZERSTOERT
!"
20090 GOSUB7000
20130 PRINT"J";
20170 FORI=4TO7:FORJ=1TO5:PRINTA$(I,J):NEXTJ,I
20180 FORI=1TO4:PRINT"Q"RIGHT$(X$,I*5-3),I*10 "PUNKTE":NEXT
20190 GOSUB7000
28000 GOSUB5000:PRINT"J":GOTO1000
29000 REM MUSIK
29010 POKEV,15
29020 FORI=1TO22
29030 READH:POKES,H:READD
29040 FORJ=1TOD*10:Q1=Q1+1:IFQ1=50THENQ1=0:GOSUB6000
29050 NEXT
29060 POKES,0
29070 FORJ=1TO10:Q1=Q1+1:IFQ1=50THENQ1=0:GOSUB6000
29080 NEXT
29090 NEXT
29100 POKEV,0:POKES,0:Q1=0:RETURN
30000 REM VARIABLEN
30010 DIM A$(7,5),A(7)
30020 FORI=1TO7:READA(I):NEXT
30030 DATA .02,.07,.1,.15,.2,.3,.35
30040 FORI=1TO3:A$(I,3)="QQ"+CHR$(I+95):NEXT
30045 FORI=4TO5:FORJ=2TO4:A$="":FORK=1TO3:A$=A$+CHR$(92+K+3*J+(I-4)*9):NEXT
30046 A$(I,J)="Q"+A$:NEXTJ,I
30050 FORI=6TO7:FORJ=1TO5:FORK=1TO5:READA:A$(I,J)=A$(I,J)+CHR$(A):NEXTK,J,I
30060 DATA 117,118,29,119,120,217,122,123,124,125,126,127,160,161,162
30070 DATA 163,164,165,166,167,168,169,29,170,171,172,29,29,29,172,172,173,174,1
75,172
30080 DATA 176,177,178,179,176,180,181,182,183,180,180,29,29,29,180
33090 FA$="SQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ"
30100 S$="SQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ"
TTTT"
30110 S$=S$+"QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ"
30120 X$="QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ":A=16:TA=197
30130 DV=37154:P1=37151:P2=37152:A=16:TA=197
30140 DX=INT(RND(1)*3)-1:DY=INT(RND(1)*3)-1:IFDX*DY=0THEN30140
30150 V=36878:S=V-2:SC=0
31000 RETURN
60000 REM MUSIK-DATA
60005 DATA 191,2,191,2,191,2,207,9,223,9
60010 DATA 0,2,219,2,217,2,213,2,231,9,223,9
60015 DATA 0,2,219,2,217,2,213,2,213,12,0,4
60020 DATA 219,2,217,2,219,2,213,12,0,4
```

ZEICHEN DATA'S

```
10 POKE36869,205:POKE36879,8:PRINT"♥EINEN MOMENT BITTE...."
20 FORI=0TO127:POKE4096+22*3+I,I:NEXT
30 FORI=5120TO6143:READA:POKEI,A:NEXT
40 END
10000 DATA 124,064,124,068,124,012,012,124,060,036,126,098,093,098,098,000
10005 DATA 124,036,062,050,050,050,126,000,126,066,064,096,095,098,126,000
10010 DATA 126,034,034,050,050,050,126,000,126,064,064,120,096,096,126,000
10015 DATA 126,064,064,120,096,096,096,000,126,066,064,110,098,098,126,000
10020 DATA 066,066,066,126,098,098,098,000,008,008,008,012,012,012,012,000
10025 DATA 002,002,002,006,006,070,060,000,066,068,072,126,098,098,098,000
10030 DATA 064,064,064,096,096,096,126,000,102,090,066,098,098,098,098,000
10035 DATA 114,074,074,106,106,106,102,000,126,066,066,098,098,098,126,000
10040 DATA 126,066,066,126,096,096,096,000,126,066,066,098,106,100,122,000
10045 DATA 126,066,066,126,100,098,098,000,126,066,064,126,006,070,126,000
10050 DATA 062,008,008,012,012,012,012,000,066,066,066,098,098,098,126,000
10055 DATA 066,066,066,036,036,024,024,000,098,098,098,098,066,090,102,000
10060 DATA 066,036,024,124,098,098,098,000,066,066,066,060,024,024,024,000
10065 DATA 126,002,026,096,096,096,126,000,060,032,032,048,048,048,060,000
10070 DATA 060,126,255,255,255,255,126,060,060,004,004,012,012,012,060,000
10075 DATA 000,008,026,042,008,008,008,008,000,000,016,032,127,032,016,000
10080 DATA 000,000,000,000,000,030,000,000,048,048,056,056,056,000,056,000
10085 DATA 108,108,036,036,000,000,000,000,036,036,126,052,126,052,052,000
10090 DATA 008,062,040,062,026,052,024,000,112,082,116,008,030,042,078,000
10095 DATA 120,072,048,112,106,100,122,000,056,056,008,008,000,000,000,000
10100 DATA 004,008,016,024,024,008,004,000,032,016,008,024,024,015,032,000
10105 DATA 008,042,028,062,028,042,000,000,000,008,008,062,062,012,012,000
10110 DATA 000,000,000,000,056,056,008,008,000,000,000,126,126,000,000,000
10115 DATA 000,000,000,000,000,024,024,000,000,002,004,008,016,032,064,000
10120 DATA 126,066,070,106,114,098,126,000,056,008,008,024,024,024,060,000
10125 DATA 126,066,002,126,096,096,126,000,062,002,002,030,006,005,126,000
10130 DATA 064,064,068,068,126,012,012,000,062,032,032,062,006,070,126,000
10135 DATA 126,064,064,126,098,098,126,000,126,066,004,008,024,024,024,000
10140 DATA 060,036,036,126,098,098,126,000,126,066,066,126,006,006,126,000
10145 DATA 000,000,024,000,024,024,000,000,000,000,056,000,056,056,008,008
10150 DATA 014,024,048,096,048,024,014,000,000,000,126,000,126,126,000,000
10155 DATA 112,024,012,006,012,024,112,000,126,066,002,062,048,000,048,000
10160 DATA 000,000,000,024,024,000,000,000,000,000,090,102,102,090,000,000
10165 DATA 130,186,198,214,198,186,130,000,000,000,000,000,000,000,000,001
10170 DATA 000,000,000,000,000,000,000,129,000,000,000,000,000,000,000,128
10175 DATA 001,001,001,001,001,001,001,001,129,189,195,219,219,195,189,129
10180 DATA 128,128,128,128,128,128,128,120,001,000,000,000,000,000,000,000
10185 DATA 129,000,000,000,000,000,000,000,128,000,000,000,000,000,000,000
10190 DATA 000,000,000,240,144,144,145,242,000,000,000,000,000,126,129,000
10195 DATA 000,000,000,015,009,009,137,079,146,148,156,156,156,156,148,146
10200 DATA 060,126,231,195,195,231,126,060,073,041,057,057,057,057,041,073
10205 DATA 242,145,144,144,240,000,000,030,000,129,126,000,000,000,000,000
10210 DATA 079,137,009,009,015,000,000,030,000,000,000,000,000,000,007,004
10215 DATA 000,000,000,000,000,000,192,054,000,000,000,000,000,000,003,002
10220 DATA 000,000,000,000,000,000,224,032,004,004,004,007,004,004,004,004
10225 DATA 064,064,064,192,065,067,071,078,000,000,000,127,255,195,000,060
10230 DATA 002,002,002,003,130,194,226,114,032,032,032,224,032,032,032,032
10235 DATA 004,004,004,004,004,004,004,004,124,120,121,121,121,121,120,124
10240 DATA 126,231,195,129,129,195,231,126,062,030,158,158,158,158,030,062
10245 DATA 032,032,032,032,032,032,032,032,004,004,004,004,007,004,004,004
10250 DATA 073,071,067,065,192,064,064,064,060,000,195,255,126,000,000,000
10255 DATA 114,226,194,130,003,002,002,002,032,032,032,032,224,032,032,032
10260 DATA 004,007,000,000,000,000,000,000,064,192,000,000,000,000,000,000
10265 DATA 002,003,000,000,000,000,000,000,032,224,000,000,000,000,000,000
10270 DATA 255,129,129,129,129,129,129,129,000,001,007,015,254,252,248,240
10275 DATA 126,255,255,129,000,000,060,255,000,128,224,240,127,063,031,015
10280 DATA 129,129,129,129,129,129,129,129,241,225,227,227,227,227,225,241
10285 DATA 195,129,000,000,000,000,129,195,143,135,199,199,199,199,135,143
10290 DATA 129,129,129,129,129,129,129,255,240,248,252,254,015,007,001,000
10295 DATA 255,126,000,000,129,255,255,255,015,031,063,127,240,224,128,000
10300 DATA 001,002,004,008,016,032,064,128,000,000,000,000,024,036,066,129
10305 DATA 128,064,032,016,000,004,002,001,000,000,000,255,255,000,000,000
10310 DATA 024,024,024,024,024,024,024,024,000,000,000,000,000,000,000,000
10315 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
```



Höhle

für den C-64

Das Programm "Höhle" für den C-64 ist dem bekannten Scramblespiel ähnlich. Mit der Ausnahme, daß beim Aktion-Spiel Höhle auf tödliche Schießereien verzichtet wird: Denn hier wird für den Frieden geflogen.

Dem Programmierer dieses Spieles gelang es, dem Anwender mit mehreren Spielstufen eine gute Portion Spannung zu vermitteln. Die Steuerung erfolgt über Joystick, kann aber auch nach entsprechenden Änderungen der letzten Programmzeilen über Tastatur erfolgen. Eine genaue Beschreibung hierzu und zum Spielablauf wird im Programm gegeben.

```
1 REM  *  *  **  **** *  * *   ****      *  *  *  *  *  *   *  *
2 REM  **** *  * **** **** *   ***       **** *  * **** ****  * **** ***
3 REM  *  *  *  *  *  *  *     *         *  *  ** ****  *  * **** ****
4
5 REM ------VORGEPLAENKEL---------------
6 : POKE2,0:POKE53248+21,0  :POKE54276,0:REM KEINE FEHLER
7 : POKE53280,6:POKE53281,6
8 : POKE53248+31,0  : REM NOCH KEINE EXPL.
9 : TA=136 :C7=170    :REM DAS IST DER TAB
10 :POKE12*4096+15*256,255:POKE12*4096+15*256+1,255
11 US=RND(-1):US=0
20 : IFPEEK(2)=0THEN GOSUB 22000
30 : IFPEEK(2)=0THEN GOTO 590
100 : R=10           : REM RAND
110 : POKE650,128    : REM AUTOREPEAT
120 : AZ=121         : REM SPRITE0-Y
220 : IF PEEK(2)>0THEN340
340 :
349 :
350 REM ------MC-CODE EINLESEN-----------
351 :
352 :  FOR I=0 TO 345
400 :     READA   POKE49152+I,A
405 :  NEXT
410 :
420 :
499 :
500 REM ------SPRITE EINLESEN-----------
501 :
505 :  FOR T=0 TO 62
510 :     READA:POKE11*64+T,A
520 :  NEXT
530 :                    : REM BLOCK 11
535 :  POKE2040,11       : REM SPRITE X
540 :  POKE53248,TA      : REM SPRITE FARBE
550 :  POKE53248+39,0
580 :  IFPEEK(2)=0 THEN RETURN
585 :  TI$="000000"
590 :
690 :
692 :
694 :
700 REM------HAUPTTEIL------------------
720 :
740 :
760 POKE53248+21,1       :REM HOEHE D. HOEHLE
800 :  POKE2,0 LI=14
1000 IFRND(π)<.4THENP=INT(RND(π)*3)-1:IF RND(π)<0.3THENGOSUB 7000
1005 IFRND(π)<.15THENGOSUB13000
1045 IFR+LI>22THENP=-1
1050 IFR<3THENP=1
1060 R=R+P
1080 G=LI+R
1310 POKE182,R:POKE189,G:SYS49152
1312 IF TI>T7+200 THEN POKE 53248+39,0
1315 IFTI$="000300"THEN30000
1320 IFPEEK(53279)=1THENGOSUB10000
1998
1999
2000 REM----------- SS-20 -------------
2001
2002
2020 SYS49240,(1062+40*INT(-7+(AZ/8)+.5)+TA/8)
2025 POKE820,0
2900
2999
3000 REM ----- SS-20 IST ZU ENDE -------
3001
3002
5020 J=PEEK(56320)
5040 IF (JAND1)=0 THEN EE=-8 :GOTO5100
5050 IF (JAND2)=0 THEN EE= 8 :POKE820,128:GOTO5100
5060 IF(JAND4)=0THENFF=-8:GOTO5120
5070 IF(JAND8)=0THENFF=8:GOTO5120
5099 GOTO 1000
5100 IFTA+FF<0ORTA+FF>255THENFF=-FF
5105 IFAZ+EE<0ORAZ+EE>255THENEE=-EE
5110 POKE53249,AZ+EE:AZ=AZ+EE:GOTO1000
5120 IFTA+FF<0ORTA+FF>255THENFF=-FF300
5125 POKE53248,TA+FF:TA=TA+FF:GOTO1000
5200
```

```
5300
6000 GOTO1000
6998 :
6999 :
7000 REM ----- TANKS ------------------
7001 :
7002 :
7020 REM 'G'ENTSPRICHT DEM BODEN
7040 POKE1063+(G-2)*40,81 :POKE55335+(G-2)*40,8
7060 RETURN
7998 :
7999 :
8000 REM ----- TANKEN ----------------
8001 :
8002 :
8010 DU=0
8020 POKE1063+40*INT(-7+(AZ/8)+0.5)+TA/8,32:POKE53248+39,1:T7=TI
8030 POKE54276,0:POKE54283,0:POKE54290,0
8040 SI=54272:POKESI+24,15:POKESI+7,207:POKESI+8,34:POKESI+13,240:POKESI+11,17
8060 FOR T=15 TO0 STEP-1:POKESI+24,T:FOR Y=1 TO 10 :NEXT:NEXT:POKE54272+11,0
8080 : REM ERGEBNISSE U.S.W.
8090 E=E+1:T7=TI : RETURN
9998 :
9999 :
10000 REM ----- EXPLOSION --------------
10001 :
10002 :
10003 DU=PEEK (1063+40*INT(-7+(AZ/8)+0.5)+TA/8)
10004 IF DU=32 THEN DU=PEEK (1062+40*INT(-7+(AZ/8)+0.5)+TA/8)
10005 IF DU=32 THEN DU=PEEK (1061+40*INT(-7+(AZ/8)+0.5)+TA/8)
10024 IF DU= 32 THEN RETURN
10026 IF DU= 81 THEN GOSUB 8000 :RETURN
10028 IF PEEK(53248+39)=2+1THENRETURN
10030 POKE2,PEEK(2)+1:LI=LI-1
10032 GOSUB20000:IF PEEK(2)>4 THEN 50000
10034 POKEW,128:POKE53248+39,13:FORT=0TO400
10036 POKE2040,0
10038 POKE2040,11
10040 NEXT
10042 RETURN
10045 POKE53248+31,0
10047 POKEW,0:POKEA,0
10050 RETURN
12998 :
12999 :
13000 REM ----- SS-20 -----------------
13001 :
13020 POKE1063+(G-2)*40,66:POKE55296+39+(G-2)*40,1
13040 RETURN
13060 REM----EXPLOSIONS-GERAEUSCH-------
19999 :
20000 REM----EXPLOSIONS-GERAEUSCH-------
20001 :
20010 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:TL=SI+2:TH=SI+3:W=SI+4:A=SI+5:H=SI+6:S3=SI+24
20020 POKEH,128:POKES3,15:POKEH,8*16+13:POKEA,0:POKEW,129:POKEFH,100
20022 GOSUB 10034
20030 GOTO50000
20040 :
20060 :
20070 REM --- BEGRUESSUNG TEIL 1 -------
22000 :
22001 :
22002 :
22020 PRINT"█**************************************";
22030 PRINT"**************************************";
22040 FORC7=1TO20:PRINT"**                                    **";:NEXT
22050 PRINT"**************************************";
22060 PRINT"***************████████████";"█ H O E H L E █"
22070 PRINT"██";:PRINTTAB(11)"EIN SPIEL VON  "
22080 PRINT"██";:PRINTTAB(11)"GERD KAUTZMANN  UND"
22090 PRINT"██";:PRINTTAB(11)"TOM NIEMINEN"
22100 PRINT"██
22110 GOSUB100
22998 :
22999 :
23000 REM----SPIEL ERKLAERUNG ----------
23020 :
23040 :
23060 POKE 53280,2:POKE 53281,2
23080 PRINT"██"              █HOEHLE█"
23100 PRINT"███
```

```
23120 PRINT"▮▮
23130 PRINT"▮     DER ZUGANG IHRER STADT"
23140 PRINT"▮    IST VON DEN FEINDLICHEN"
23150 PRINT"▮    BEWOHNERN DES ORION-DELTH"
23160 PRINT"▮    SYSTEMS VERMIENT WORDEN."
23170 PRINT"▮▮    IHRE AUFGABE IST ES NUN"
23180 PRINT"▮   DIE VERBUENDETEN ZU HILFE"
23182 PRINT"▮   ZU HOLEN."
23184 GET FH$:IF FH$=""THEN23184
23186 PRINT"▮▮               ▮TASTE DRUECKEN"
23190 PRINT"▮"
23200 PRINT"▮▮
23210 PRINT"▮     IHR PROBLEM IST ES NUN "
23220 PRINT"▮    DASS SIE IHRE BORDWAFFEN"
23230 PRINT"▮    NICHT BENUTZEN DUERFEN,DA"
23240 PRINT"▮    DIE VERBUENDETEN DEN "
23242 PRINT"▮        ▮GALAKTISCHEN RAT▮"
23244 PRINT"▮▮   ZU BENACHRICHTIGEN HABEN."
23246 GET FH$:IF FH$=""THEN23244
23250 PRINT"▮"              ▮TASTE DRUECKEN"
23260 PRINT"▮
23270 PRINT"▮    DIESER WIRD NUR DANN DIE"
23280 PRINT"▮    ORION-DELTANER ABWEHREN"
23290 PRINT"▮    UND VERURTEILEN, FALLS"
23300 PRINT"▮    WIR DEN BEWEIS ERBRINGEN"
23310 PRINT"▮    DASS DIE ORION-DELTANER"
23320 PRINT"▮    DIE AGRESSOREN."
23330 PRINT"▮    UND WIR VOLLKOMMEN "
23340 PRINT"▮    FRIEDFERTIG IM SINNE "
23360 PRINT"▮    DER ▮GALAKTISCHEN CHARTA▮"
23362 PRINT"▮▮   SIND."
23364 GET FH$:IF FH$=""THEN23364
23371 :               ▮TASTE DRUECKEN";
23372 :
23400 PRINT"▮"
23420 PRINT"▮▮▮
23430 PRINT"▮      DAS RAUMSCHIFF WIRD MIT
23440 PRINT"▮     EINEM JOYSTICK
23450 PRINT"▮     AUF CONTROLPORT 2"
23460 PRINT"▮     GESTEUERT"
23470 PRINT"▮▮     FALLS SIE KEINEN JOYSTICK"
23480 PRINT"▮     BESITZEN SEHEN SIE SICH"
23490 PRINT"▮     DIE REM ZEILEN AM ENDE "
23495 PRINT"▮     DES PROGRAMMES AN"
23500 PRINT"▮
23520 GET FH$:IF FH$=""THEN23500
23540 PRINT"▮"               ▮TASTE DRUECKEN";
23560 PRINT"▮▮▮
23570 PRINT"▮     NEHMEN SIE SICH VOR DEN "
23580 PRINT"▮    ▮RAKETEN▮ DER ORION DELTANER"
23590 PRINT"▮▮▮   IN ACHT"
23600 PRINT"▮      KLEINER TIP: "
23620 PRINT"▮    DIE RUNDEN ENERGIE TANKS"
23640 PRINT"▮    ERZEUGEN UM IHR RAUMSCHIFF"
23650 PRINT"▮    EINEN SCHUTZSCHIRM,DER "
23795 PRINT"▮    ALLERDINGS NUR 3 SEK. ANHAELT"
23800 PRINT"▮        VIEL ERFOLG BEI IHRER MISSION "
23820 GET FH$:IF FH$=""THEN23800
24000 PRINT"▮";:POKE 53281,6:POKE 53280,6
24020 REM-------EIGENE STADT-------------
24030 :
24040 :
24060 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"
24070 PRINT"
24080 PRINT"
24090 PRINT"
24100 PRINT"
24110 PRINT"
24120 PRINT"
24130 PRINT"
24140 PRINT"▮
24150 PRINT"▮
24160 PRINT"▮
24200 SI=54272:POKE SI+4,33 :POKE SI+11,129:POKE SI+5,10*16+12
24210 POKE SI+12,172:POKE SI+6,4*16+13:POKE SI+13,4*16+13:POKE SI+24,15
25000 POKE53248+21,1:POKE53248,60:POKE53249,180:POKE53248+27,1
25010 :
25015 :
25020 FOR I=1 TO 80
25025 POKE 53248,60+I:POKE 53249,199-I
25030 FOR T=1 TO 50
```

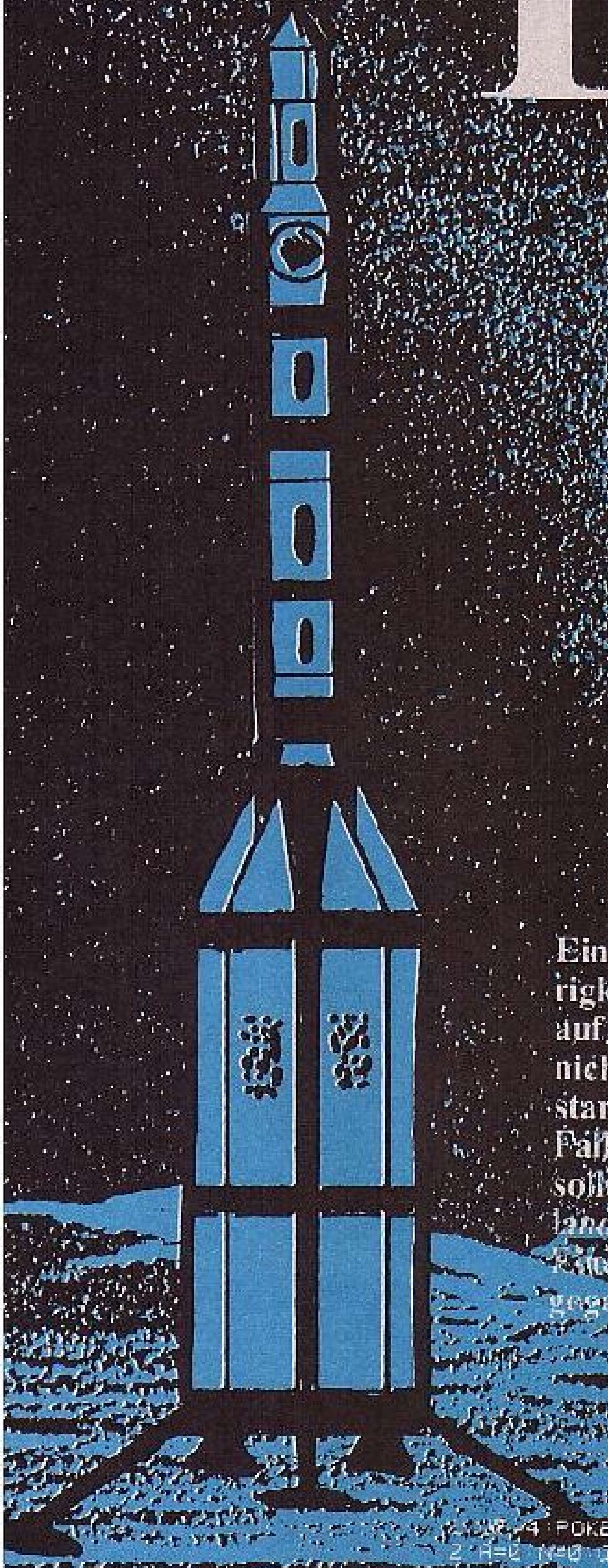
```
25035 NEXT
25040 POKESI+1,2*I:POKE SI+6,2.5*I
25050 NEXT
25060 POKESI+4,32:POKESI+11,128
25080 FORI=1TO4000:NEXT
25100 POKESI+4,0:POKESI+11,0
25120 TA=136:AZ=121
25140 POKE53248+27,0
25160 FOR I=0 TO 24:POKE SI+1,0:NEXT
25180 RETURN
29998 :
29999 :
30000 REM ---- TRANSMITTER ------------
30001 :
30002 :
30020 POKE 182,3:POKE189,23
30030 FOR T=1 TO 40
30040 SYS 49152
30060 FOR I=1 TO 50
30070 NEXT:NEXT
30100 PRINT"
30120 PRINT"",
30130 PRINT"TRANSMITTER"
30150 PRINT""
30160 PRINT"
30180 PRINT"                    ┐"
30200 PRINT"                    ┘",
30220 TA=PEEK(53248):AZ=PEEK(53249)
30230 IF TA >170 THEN TA=TA-1:POKE53248,TA:GOTO30220
30240 IF TA <170 THEN TA=TA+1:POKE53248,TA:GOTO30230
30260 IF AZ<140THENAZ=AZ+1:POKE53249,AZ:GOTO30240
30270 IFAZ>140THENAZ=AZ-1:POKE53249,AZ:GOTO30260
30275 SI=54272:POKE SI+4,33 :POKE SI+11,129:POKE SI+5,10*16+12
30280 POKE SI+12,172:POKE SI+6,4*16+13:POKE SI+13,4*16+13:POKE SI+24,15
30300 PRINT"TRANSMITTER"
30310 PRINT"",
30320 PRINT"",
30330 PRINT"",
30340 PRINT"",
30350 PRINT"",
30360 PRINT"",
30370 PRINT"",
30375 FORT=1TO255STEP20
30380 POKE54273,T
30400 NEXT
30420 PRINT"
30430 PRINT"
30440 PRINT"
30450 PRINT"
30460 PRINT"
30470 PRINT"
30480 PRINT"
30485 PRINT"
30486 PRINT"
30487 PRINT"
30488 PRINT"
30490 FORT=255TO1STEP-20
30492 POKE54273,T
30494 NEXT
30497 T9=T9+1:IFT9<20THEN30280
30498 POKE54272+4,0:POKE54272+1,0
30500 POKE53269,0
30520 FORT=0TO4000:NEXT
30600 REM ---- VERBUENDETE STADT -------
30620 PRINT"":POKE53281,0:POKE53280,0
30640 POKE53248,40:POKE53249,50
30660 PRINT
30670 PRINT"
30680 PRINT"
30690 PRINT"
30700 PRINT"
30710 PRINT"
30720 PRINT"
30730 PRINT"
30740 PRINT"
30750 PRINT"
30760 PRINT"
30770 PRINT"
30780 PRINT"
30790 PRINT"
```

```
30800 PRINT"[illegible]";
30810 PRINT"[illegible]";
30820 PRINT"[illegible]";
30830 PRINT"[illegible]";
30840 PRINT"[illegible]";
30850 PRINT"[illegible]";
30860 PRINT"[illegible]";
30870 PRINT"[illegible]";
30880 PRINT"[illegible]"
30890 PRINT"[illegible]"
30892 SI=54272:POKE SI+4,33 :POKE SI+11,129:POKE SI+5,10*16+12
30894 POKE SI+12,172:POKE SI+6,4*16+13:POKE SI+13,4*16+13:POKE SI+24,15
30900 POKE53248,40:POKE53249,50:POKE53248+39,1:POKE53248+27,0:POKE53269,1
30920 FOR I=1 TO 134
30940 FOR T=1 TO 40:NEXT:POKE54273,255-I
30960 POKE53248,40+I:POKE53249,50 +I/2
30980 NEXT
31800 FOR I=1 TO 92
31820 FOR T=1 TO 45 :NEXT:POKE54273,121-I
31840 POKE53249,117+I
31860 NEXT
35050 POKE54272+4,32:POKE54272+11,128:FORT=1TO7856:NEXT
35860 POKE54272+4,0:POKE54272+11,0:GOTO50000
49998 RETURN
49999 :
50000 REM-----SPIEL ZU ENDE--------------
50001 :
50002 :
50007 POKE53248+21,0
50008 POKE53248+21,0
50009 IFVAL(TI$)=3300THEN GOSUB 51000:GOTO54000
50010 PRINT"":PRINT"    SIE HABEN "
50011 PRINT"    IHR ZIEL, DIE STADT ZU"
50012 PRINT"    RETTEN, NICHT ERREICHT"
50015 PRINT"    MEIN BEILEID ZU DIESER"
50016 PRINT"    TRAURIGEN LEISTUNG"
50017 PRINT"    ALS UNFAEHIGER PILOT"
50018 PRINT"    SOLLTEN SIE SYS64738"
50020 PRINT"    EINTIPPEN UND SELBSTMORD"
50022 PRINT"    BEGEHEN"
50100 FORYT=1TO1:NEXT
50200 GOTO 54000
50300 :
50998 :
50999 :
51000 REM --- HOEHLE DURCHQUERUNG ------
51005 REM --- GESCHAFFT ----------------
51006 :
51007 :
51010 RI$=TI$
51020 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT""
51040 PRINT"";
51060 PRINT"   HERZLICHEN GLUECKWUNSCH"
51080 PRINT"    SIE HABEN DIE HOEHLE"
51100 PRINT"    TATSAECHLICH DURCHQUERT"
51120 PRINT"    UND DER GALAKTISCHE RAT"
51140 PRINT"    KONNTE SO BENACHRICHTIGT"
51160 PRINT"    WERDEN"
51170 FORI=1TO7:NEXT
51180 FOR I=0 TO 15
51200 J=PEEK(56320):IFJ<>127 THEN52000
51220 POKE53280,I
51240 FORAD=1TO50
51260 NEXT
51280 NEXT
51300 GOTO 51180
51320 :
51340 :
52000 PRINT""
52020 PRINT"";
52040 PRINT"   SIE HABEN UEBRIGENS "
52060 PRINT"    ";E;" PUNKTE BEKOMMEN"
52080 RETURN
53998 :
53999 :
54000 REM --------------------------------
54001 :
54002 :
54080 PRINT"  WOLLEN SIE ES NOCHEINMAL VERSUCHEN ? ";
54100 J=PEEK(56320)
54120 IF(JAND16)=0THENPOKE2,1:POKE54276,0:PRINT"":RUN7
```

```
54140 IF(JAND1 )=0THENPOKE2,0:POKE2048,0:END
54160 GOTO 54100
59000 REM-----MASCHINENPROGRAMM-----------------------------------
59020 :
59040 :
60000 DATA169,0,133,252,169,4,133,253,169,0,133,254,169,216,133,255
60010 DATA162,0,160,1,177,252,136,145,252,200,177,254,136,145,254,200
60020 DATA200,192,40,208,239,136,169,160,145,252,169,0,234,145,254,232
60030 DATA228,162,48,8,228,189,16,4,169,32,145,252,165,252,24,105
60040 DATA40,133,252,133,254,144,4,230,253,230,255,165,253,201,7,208
60050 DATA193,165,252,201,232,208,187,96,76,60,193,32,138,173,32,247
60060 DATA183,160,0,165,20,105,41,133,20,144,17,230,21,165,21,201
60070 DATA8,208,9,169,0,133,254,133,255,96,234,234,177,20,201,66
60080 DATA208,225,173,52,3,201,128,240,218,165,20,164,21,133,254,132
60090 DATA255,169,0,133,20,169,207,133,21,160,0,200,177,20,201,0
60100 DATA240,6,201,255,240,16,200,76,155,192,136,165,254,166,255,145
60110 DATA20,200,138,145,20,96,234,234,136,165,254,166,255,145,20,200
60120 DATA138,145,20,169,255,200,145,20,200,145,20,96,234,162,207,133
60130 DATA20,134,21,160,0,200,177,20,201,0,240,5,201,255,208,5
60140 DATA96,200,76,213,192,136,177,20,56,233,41,145,20,176,23,200
60150 DATA177,20,105,255,145,20,136,201,3,208,11,169,0,145,20,200
60160 DATA145,20,200,76,213,192,177,20,133,252,200,177,20,133,253,165
60170 DATA252,105,40,133,254,144,9,165,253,133,255,230,255,76,36,193
60180 DATA165,253,133,255,152,170,169,66,160,0,145,252,200,169,32,196
60190 DATA254,198,254,145,254,138,168,200,76,213,192,96,32,253,174,32
60200 DATA138,173,32,247,183,165,20,72,165,21,72,169,0,32,205,192,104
60210 DATA133,21,104,133,20,32,97,192,96
60550 :
61200 :
61540 REM-------SPRITE-----------------------------------
61550 :
61560 :
62000 DATA0,0,0
62010 DATA14,0,0
62020 DATA14,248,0
62030 DATA15,252,0
62040 DATA15,255,255
62050 DATA15,255,252
62060 DATA15,0,248
62070 DATA0,0,0
62080 DATA0,0,0
62090 DATA0,0,0
62100 DATA0,0,0
62110 DATA0,0,0
62120 DATA0,0,0
62130 DATA0,0,0
62140 DATA0,0,0
62150 DATA0,0,0
62160 DATA0,0,0
62170 DATA0,0,0
62180 DATA0,0,0
62190 DATA0,0,0
62200 DATA0,0,0
62997 :
62998 :
62999 :
63000 REM ------ VERAENDERUNGEN --------
63020 REM ---FUER DIEJENIGEN, DIE ------
63040 REM ---KEINEN JOYSTICK HABEN -----
63041 :
63042 :
63060 REM 5020 GET A$
63080 REM 5040 IF A$="■" THEN EE=-8:GOTO5100 ("■"= F1 TASTE )
63100 REM 5050 IF A$="■" THEN EE= 8:GOTO5100 ("■"= F7 TASTE )
63120 REM 5060 IF A$="Z" THEN FF=-8:GOTO5120
63140 REM 5070 IF A$="X" THEN FF= 8:GOTO5120
63150 REM 23184 GET A$ : IF A$="" THEN 23184
63160 REM 23244 GET A$ : IF A$="" THEN 23244
63170 REM 23364 GET A$ : IF A$="" THEN 23364
63180 REM 23500 GET A$ : IF A$="" THEN 23500
63190 REM 23800 GET A$ : IF A$="" THEN 23800
63192 REM 51200 GET A$ : IF A$<>""THEN52000
63193 :
63194 :
63196 :
63200 REM -DIE OBEN ANGEFUEHRTEN ZEILEN-
63220 REM -KOENNEN EINFACH MIT----------
63240 REM -INST/DEL VERSCHOBEN UND-------
63260 REM -MIT RETURN EINGEPASST WERDEN-
```

Lander

für den C-64

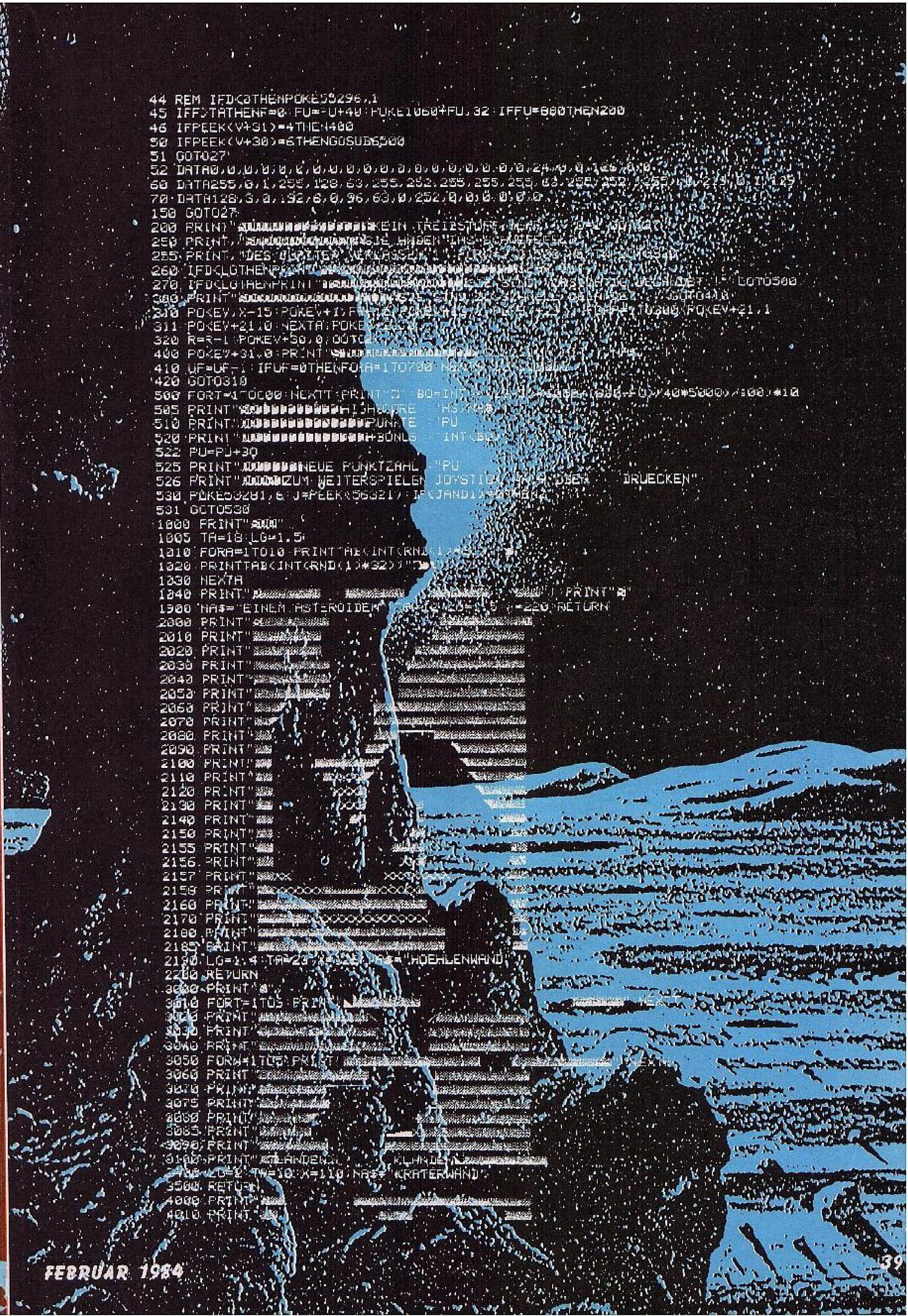


Ein graphisch und farblich gut programmiertes Spiel mit 7 Schwierigkeitsstufen. Aufgabe ist es, mittels des Joysticks ein Raumschiff auf dem Planeten Jupiter sicher zur Landung zu bringen. Das ist nicht leicht, denn die Anziehungskraft des Planeten ist sehr stark.

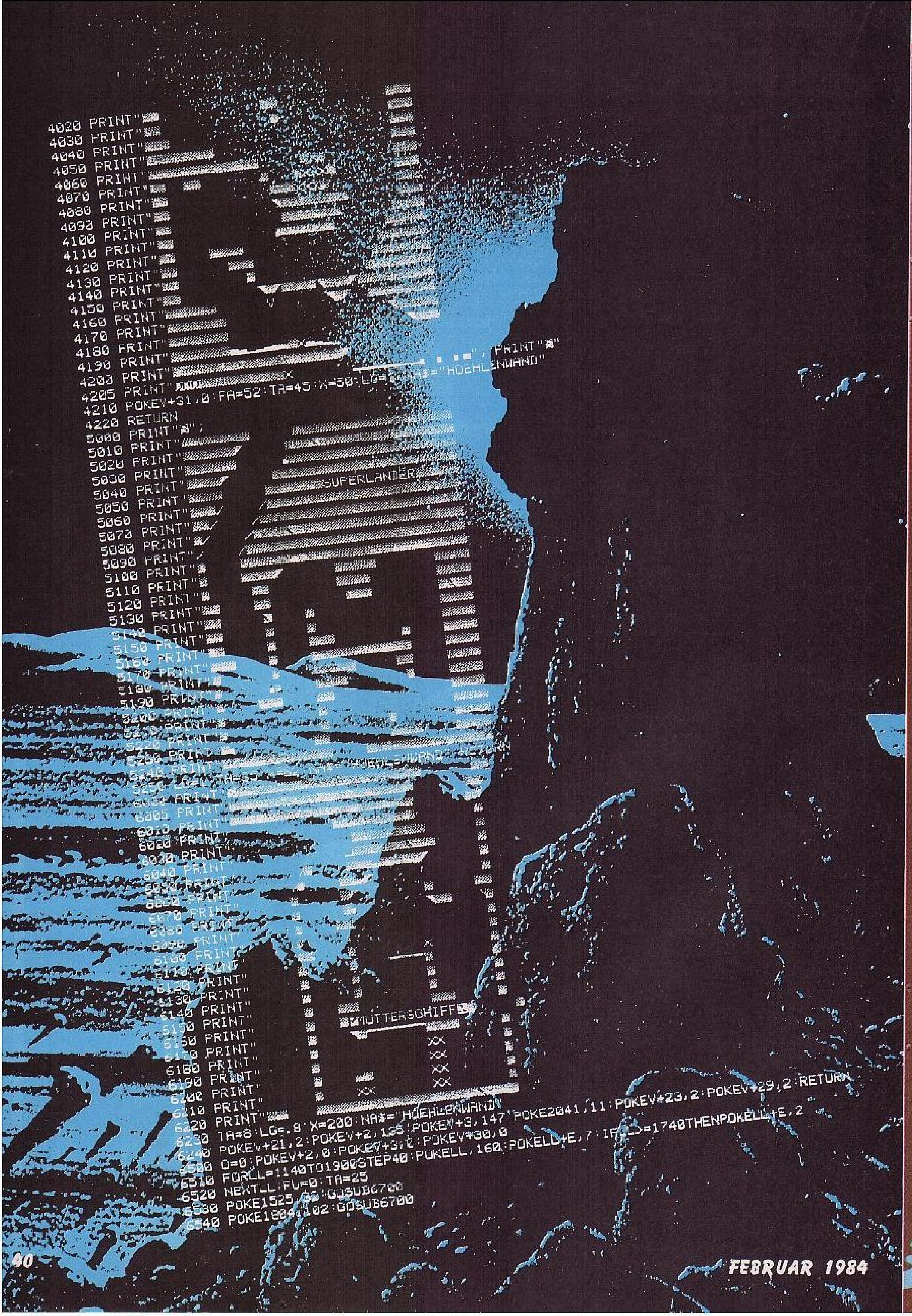
Falls Sie noch kein Profi im Umgang mit dem Joystick sind, so sollten Sie schnellstens noch ein wenig üben, um das Raumschiff landen zu können.

Eine ausführliche Anleitung zum Spielablauf wird im Programm gegeben.

```
1 [illegible]=4 POKE542[illegible],15 GOSUB20000
2 A=0 H=0 G=0 U=0 [illegible] X=0 F=0 D=0 FA=0 FU=0 [illegible]
4 POKE[illegible],0
5 PRINT"[illegible]" POKE5328[illegible]
10 V=53248 [illegible] POKEV+33,0 E=54272
11 POKE56322,224
12 POKE2040,13 [illegible] POKEV+4[illegible]
13 FORA=0TO24 POKE[illegible]56+40*A,160 POKE[illegible]1056+40*A+54272,12 NEXTA
14 PRINT"[illegible]TANK[illegible]"
15 FORA=1TO22 POKE1060+40*A,160 POKE1060+40*A+54272,7 IFA>17THENPOKE55332+43*A,2
16 NEXTA
17 RESTORE FORA=0TO62 READQ NEXT[illegible] POKE2040,13 FORA=0TO62 READQ POKE832+A,Q NEXT
18 R=R+1 [illegible]DATA[illegible]000,1000,2000,4000,5000,6000,7000,10000
19 PRINT"[illegible]BASE"R POKEV+21,4
20 IFR=6THENPOKEV+21,6
22 RESTORE FORA=0TO62 READQ POKE704+A,Q NEXTA
27 IFQ=1THEN40
30 J=PEEK(56321)
32 IF(JAND4)=0THENX=X-5 F=F+1 IFX<24THENX=X+8
34 IF(JAND8)=0THENX=X+5 F=F+1 IFX>233THENX=X-5
35 IF(JAND16)=0THEND=D-.4 F=F+1 IF[illegible]THEND=.1
37 IF[illegible]THENPRINT"[illegible]" IF[illegible]THENPRINT"[illegible]"
38 IF[illegible]THEN40
39 PRINT"[illegible]"
40 POKEV+9,K D=D+.2 POKEV+40,[illegible]
41 [illegible]THEN260
42 [illegible]THENPOKEV+5,FA GOTO44
43 GOTO250
```



```
44 REM IFD<0THENPOKE55296,1
45 IFF>TATHENF=0:FU=FU+40:POKE1060+FU,32:IFFU=880THEN200
46 IFPEEK(V+31)=4THEN400
50 IFPEEK(V+30)=6THENGOSUB6500
51 GOTO27
52 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24,0,0,126,0,0
60 DATA255,0,1,255,128,63,255,252,255,255,255,63,255,252,[illegible],219,0,1,129
70 DATA128,3,0,192,6,0,96,63,0,252,0,0,0,0,0,0
150 GOTO27
200 PRINT"[illegible]KEIN TREIBSTOFF [illegible]"
250 PRINT,"[illegible]SIE HABEN"IHS"[illegible]"
255 PRINT,"DES [illegible] VERLASSEN[illegible]"
260 IFD<LGTHENPRINT"[illegible]"
270 IFD<LGTHENPRINT"[illegible] GELANDET !":GOTO500
300 PRINT"[illegible]":GOTO410
310 POKEV,X-15:POKEV+1,[illegible]:POKEV+21,1
311 POKEV+21,0:NEXTA:POKE[illegible]
320 R=R-1:POKEV+30,0:GOTO[illegible]
400 POKEV+31,0:PRINT"[illegible]"
410 UF=UF-1:IFUF=0THENFORA=1TO700:NEXT[illegible]
420 GOTO310
500 FORT=1TO[illegible]:NEXTT:PRINT"[illegible]":BO=INT([illegible](880-FU)/40*5000)/100)*10
505 PRINT"[illegible]HIGHSCORE :"HS/40
510 PRINT"[illegible]PUNKTE :"PU
520 PRINT"[illegible]BONUS :"INT(BO)
522 PU=PU+BO
525 PRINT"[illegible]NEUE PUNKTZAHL :"PU
526 PRINT"[illegible]ZUM WEITERSPIELEN JOYSTI[illegible] DRUECKEN"
530 POKE53281,6:J=PEEK(56321):IF(JAND16)[illegible]
531 GOTO530
1000 PRINT"[illegible]"
1005 TA=18:LG=1.5
1010 FORA=1TO10:PRINTTAB(INT(RND(1)*[illegible]
1020 PRINTTAB(INT(RND(1)*32))"[illegible]"
1030 NEXTA
1040 PRINT"[illegible]":PRINT"[illegible]"
1900 NA$="EINEM ASTEROIDEN":[illegible]=1.5:[illegible]=220:RETURN
2000 PRINT"[illegible]"
2010 PRINT"[illegible]"
2020 PRINT"[illegible]"
2030 PRINT"[illegible]"
2040 PRINT"[illegible]"
2050 PRINT"[illegible]"
2060 PRINT"[illegible]"
2070 PRINT"[illegible]"
2080 PRINT"[illegible]"
2090 PRINT"[illegible]"
2100 PRINT"[illegible]"
2110 PRINT"[illegible]"
2120 PRINT"[illegible]"
2130 PRINT"[illegible]"
2140 PRINT"[illegible]"
2150 PRINT"[illegible]"
2155 PRINT"[illegible]"
2156 PRINT"[illegible]"
2157 PRINT"[illegible]"
2158 PRINT"[illegible]"
2160 PRINT"[illegible]"
2170 PRINT"[illegible]"
2180 PRINT"[illegible]"
2185 PRINT"[illegible]"
2190 LG=1.4:TA=23:[illegible]:NA$="HOEHLENWAND"
2200 RETURN
3000 PRINT"[illegible]"
3010 FORT=1TO5:PRINT"[illegible]":NEXT
3020 PRINT"[illegible]"
3030 PRINT"[illegible]"
3040 PRINT"[illegible]"
3050 FORW=1TO5:PRINT"[illegible]":NEXT
3060 PRINT"[illegible]"
3070 PRINT"[illegible]"
3075 PRINT"[illegible]"
3080 PRINT"[illegible]"
3085 PRINT"[illegible]"
3090 PRINT"[illegible]"
3100 PRINT"[illegible]LANDEN[illegible]LANDEN[illegible]"
3400 LG=2:TA=10:X=110:NA$="KRATERWAND"
3500 RETURN
4000 PRINT"[illegible]"
4010 PRINT"[illegible]"
```


4020 PRINT"
4030 PRINT"
4040 PRINT"
4050 PRINT"
4060 PRINT"
4070 PRINT"
4080 PRINT"
4090 PRINT"
4100 PRINT"
4110 PRINT"
4120 PRINT"
4130 PRINT"
4140 PRINT"
4150 PRINT"
4160 PRINT"
4170 PRINT"
4180 PRINT"
4190 PRINT"
4200 PRINT"
4205 PRINT"
4210 POKEV+31,0:FA=52:TA=45:X=50:LG=
4220 RETURN
5000 PRINT"
5010 PRINT"
5020 PRINT"
5030 PRINT"
5040 PRINT"
5050 PRINT"
5060 PRINT"
5070 PRINT"
5080 PRINT"
5090 PRINT"
5100 PRINT"
5110 PRINT"
5120 PRINT"
5130 PRINT"
5150 PRINT"
6005 PRINT
6140 PRINT"
6180 PRINT"
6220 PRINT"
6230 TA=8:LG=.8:X=200:NA$="HOEHLENWAND":POKE2041,11:POKEV+23,2:POKEV+29,2:RETURN
6240 POKEV+21,2:POKEV+2,135:POKEV+3,147
6500 O=0:POKEV+2,0:POKEV+3,0:POKEV+30,0
6510 FORLL=1140TO1900STEP40:POKELL,160:POKELL+E,7:IFLL>=1740THENPOKELL+E,2
6520 NEXTLL:FU=0:TA=25
6530 POKE1525,
6540 POKE1804,102:GOSUB6700
SUPERLANDER
MUTTERSCHIFF
HOEHLENWAND

```
6550 POKE1805,102:GOSUB6700
6560 POKE1844,32:GOSUB6700
6570 POKE1845,32:GOSUB6700
6580 POKE1884,32:GOSUB6700
6590 POKE1885,32:GOSUB6700
6600 POKE1924,102:GOSUB6700
6610 POKE1925,102:GOSUB6700
6620 D=0:RETURN
6700 FORMM=1TO100:[illegible]:RETURN
10000 PRINT"■":POKE[illegible]:POKE[illegible]
10010 PRINT"■[illegible]SPIELENDE"
10012 FORA=631TO640:POKEA,0:NEXT
10015 PRINT"■SIE HABEN "INT(PU)" PUNKTE ERREICHT !"
10016 IFHS>PUTHEN10020
10017 PRINT"■DAS IST NEUER HIGHSCORE !":INPUT"IHR NAME,BITTE ";NH$
10018 HS=PU
10020 PRINT"■NOCH EIN SPIEL?"
10024 FORA=1TO600:NEXT
10025 FORA=631TO640:POKEA,0:NEXT
10026 PRINT"■(JOYSTICK LINKS=JA,JOYSTICK RECHTS=NEIN)"
10027 POKE56322,224:J=PEEK(56321):IF(JAND4)=0THENA$="J":GOTO10040
10028 IF(JAND8)=0THEN10050
10030 GOTO10027
10040 IFA$="J"THENUF=4:PU=0:UF=4:R=0:[illegible]:GOTO2
10050 PRINT"■AUF WIEDER SEHEN BEIM SUPERLANDER"
11000 POKE56322,255:END
20000 PRINT"■":YY=150:ZZ=1000
20010 PRINT"■S U P E R L A N D E R ■"
20011 PRINT"■EIN SPIEL":FORA=1TO1000:NEXT
20025 PRINT"■VON"
20030 PRINT"■CHRISTIAN SPIES"
20040 PRINT"■UND"
20050 PRINT"■KLAUS FRUEHLER":PRINT:FORA=1TO700:NEXTA
20051 PRINT"■ZUM SPIELEN 'SPACE' DRUECKEN ■"
20056 FORA=1TO1500:NEXTA
20057 PRINT"■":FORA=1TO7
20058 PRINT"■"TAB(13-A)"TTEIN SPIEL"
20059 FORYY=.TO100:NEXT:NEXT
20060 A$="DER SUPERLATIVE":YY=YY-30:ZZ=ZZ-300
20070 FORLL=1TO22:NEXTLL
20075 PRINT"■"
20080 FORTT=1TOLEN(A$)
20085 FORTL=1TOYY:NEXT
20090 PRINT"■"MID$(A$,LEN(A$)-(TT-1),1):FORLL=1TOYY:NEXTLL:NEXTTT
20093 FORLL=1TO300:NEXTLL
20094 PRINT"■"
20095 FORGH=1TO350:NEXTGH
20097 PRINT"■DER SUPERLATIVE"
20099 GETB$:IFB$=""THEN20093
20100 FORTM=1TO40:PRINT:FORTT=1TO50:NEXT:NEXT
20110 GOSUB40000
20120 RETURN
30000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,0,12,4,8,10,8,12,22,50,[illegible],127,[illegible],170,224,1,85
30010 DATA64,2,170,160,21,85,88,58,170,172,21,85,90,[illegible],170,172,21,85,90,10,[illegible]
30020 DATA164,5,65,64,3,254,224,24,44,40,16,20,24,[illegible],0,0,0,0
40000 POKE198,0:PRINT"■WOLLEN SIE DIE SPIELANLEITUNG (J/N)"
40001 GETA$:IFA$=""THEN40001
40002 IFA$="N"THENRETURN
40005 POKE198,0:PRINT"■"
40010 PRINT"■"
40020 PRINT"■                S U P E R L A N D E R"
40030 PRINT"■1) STEUERUNG UEBER JOYSTICK"
40040 PRINT"■KNOPF = BREMSTRIEBWERKE"
40050 PRINT"■LINKS = FAEHRE BEWEGT SICH NACH LINKS"
40060 PRINT"■RECHTS = FAEHRE BEWEGT SICH NACH RECHTS"
40070 PRINT"■WEITER MIT ■ 'SPACE' ■"
40080 GETA$:IFA$<>" "THEN40080
40090 PRINT"■"
40100 PRINT"■STEUERUNG UEBER TASTATUR"
40110 PRINT"■ CTRL ■ = FAEHRE BEWEGT SICH NACH LINKS"
40120 PRINT"■ 2 ■ = FAEHRE BEWEGT SICH NACH RECHTS "
40130 PRINT"■ SPACE ■ = BREMSTRIEBWERKE"
40140 PRINT"■WEITER MIT ■ 'SPACE' ■"
40150 GETA$:IFA$<>" "THEN40150
40160 PRINT"■"
40170 PRINT"■IST DER BALKEN IN DER LINKEN OBEREN ECKE"
40180 PRINT"■1. ROT,DANN IST DIE GESCHWINDIGKEIT ZUM LANDEN ZU HOCH "
40190 PRINT"■2. GRUEN,DANN HABEN SIE DIE RICHTIGE LANDEGESCHWINDIGKEIT"
40200 PRINT"■3. GELB,DANN BEFINDEN SIE SICH IM STEIGFLUG."
```

```
                        WEITER MIT  'SPACE'  "
40210 PRINT"              THEN40220
40220 GETA$:IFA$<>"
40230 PRINT"  P H A S E   1 "
40240 PRINT"  P H A S E  AM KRATERBODEN"
40250 PRINT"  LANDEN SIE AM KRATERBODEN ZU BERUEHREN !"
40260 PRINT"  OHNE DIE KRATERWAENDE ZU BERUEHREN !"
        WEITER MIT  'SPACE'  "
40270 PRINT"            "THEN40280
40280 GETA$:IFA$<>"
40290 PRINT"  P H A S E   2 "
40300 PRINT"  AM BODEN BEFINDEN SICH NUN DREI"
40310 PRINT"  LANDEPLAETZE."
40320 PRINT"  VERSUCHEN SIE EINEN ZU ERREICHEN."
40330 PRINT"  ERSCHWERT WIRD DIESES UNTERNEHMEN DURCH"
40340 PRINT"  EINEN ASTEROIDENGUERTEL."
40350 PRINT"  WEITER MIT  'SPACE'  "
40360 PRINT"  "THEN40370
40370 GETA$:IFA$<>"
40380 PRINT"  P H A S E   3 "
40390 PRINT"  NUN MUESSEN SIE VERSUCHEN DURCH EIN"
40400 PRINT"  MASSIVES HOEHLENSYSTEM ZU STEUERN."
40410 PRINT"  WEITER MIT  'SPACE'  "
40420 PRINT"  "THEN40430
40430 GETA$:IFA$<>"
40435 PRINT"  P H A S E   4 "
40440 PRINT"  JETZT WIRD ES ERNST !!!"
40450 PRINT"  DER WEG DURCH DIE HOEHLE IST EBENSO"
40460 PRINT"  WIE DER TANK KNAPP BEMESSEN."
40470 PRINT"WIE DER TANK KNAPP VERSCHIEDENE"
40480 PRINT"ES STEHEN ZWEI VERSCHIEDENE"
40490 PRINT"LANDEPLAETZE ZUR VERFUEGUNG."
40500 PRINT"WOLLEN SIE EINE MOEGLICHST HOHE"
40510 PRINT"PUNKTZAHL SO WAEHLEN SIE DEN ERSTEN"
40520 PRINT"LANDEPLATZ."
40530 PRINT"DOCH VORSICHT ER IST AEUSSERST ENG."
40540 PRINT"  WEITER MIT  'SPACE'  "
40550 GETA$:IFA$<>" "THEN40550
40560 PRINT"  P H A S E   5 "
40570 PRINT"  UM DIESE PHASE ZU MEISTERN,MUESSEN SIE"
40580 PRINT"  SICH VOLL KONZENTRIEREN."
40590 PRINT"SICH VOLL KONZENTRIEREN. DIE HAUPTHOEHLE SEHR"
40600 PRINT"DA DER TUNNEL ZUR"
40610 PRINT"  DOCH AUCH DIESE PHASE IST ZU MEISTERN!"
40620 PRINT"  WEITER MIT  'SPACE'  "
40630 PRINT"  "THEN40640
40640 GETA$:IFA$<>"
40650 PRINT"  P H A S E   6 "
40660 PRINT"  FUER DIESE PHASE HABEN WIR UNS ETWAS"
40670 PRINT"BESONDERES AUSGEDACHT !"
40680 PRINT"IHRE ERSTE AUFGABE IST,AN DAS MUTTER-"
40690 PRINT"SCHIFF ANZUDOCKEN."
40700 PRINT"DIES WIRD DURCH ZWEI DINGE ERSCHWERT:"
40710 PRINT"  EINERSEITS IST IHR TANK AEUSSERST KNAPP"
40720 PRINT"BEMESSEN."
40730 PRINT"  ZWEITENS BEFINDET SICH DAS MUTTERSCHIFF"
40740 PRINT"IN EINER STRENG BEWACHTEN HOEHLE."
40750 PRINT"HABEN SIE ANGEDOCKT,SO BEKOMMEN SIE "
40760 PRINT"EINE NEUE TANKFUELLUNG."
40770 PRINT"MIT DIESER MUESSEN SIE NUN DURCH DEN "
40780 PRINT"ZWEITEN TUNNEL,DER DURCH DAS ANDOCKEN "
40790 PRINT"ZWEITEN TUNNEL,DER DURCH DAS LANDEPLATZ FLIEGEN."
40800 PRINT"GEOEFFNET WURDE,ZUM LANDEPLATZ FLIEGEN."
40800 PRINT"GEOEFFNET WURDE,ZUM   SIND SIE DER"
40810 PRINT"HABEN SIE DAS GESCHAFFT,SIND SIE DER"
40810 PRINT"HABEN SIE DAS SUPERLANDERCHAMP !"
40820 PRINT"ABSOLUTE SUPERLANDERCHAMP !"
40820 PRINT"ABSOLUTE  WEITER MIT  'SPACE'  "
40830 PRINT"  WEITER MIT  'SPACE'  "THEN40840
40840 GETA$:IFA$<>" "THEN40840
40850 PRINT"            VIEL VERGNUEGEN WUENSCHEN"
40860 PRINT"            DIE BEIDEN AUTOREN"
40870 PRINT"            CHRISTIAN SPIES "
40880 PRINT"            UND"
40890 PRINT"            KLAUS FROEHLER"
40900 PRINT"  
40910 FORT=1TO4000:NEXTT
40920 RETURN
```

Alles, was Sie schon immer über Ihren COMMODORE wissen wollten!



Endlich ein umfangreiches Trainingshandbuch, das Ihnen detailliert den Umgang mit SIMON's BASIC erklärt. Ausführliche Darstellung aller Befehle und ihrer Anwendung. Zahlreiche Beispielprogramme und Programmiertricks. Dieses Buch sollte jeder SIMON's BASIC Anwender haben!
ca. 300 S., DM 49,–

Eine leicht verständliche Einführung in das Programmieren des C-64 in Maschinensprache und Assembler. Komplett mit vielen Beispielen sowie einem Assembler, Disassembler und einem Einzelschritt Simulator. Und natürlich zugeschnitten auf Ihren Computer, den COMMODORE 64.
ca. 200 S., DM 39,–

64 INTERN erklärt detailliert Technik und Betriebssystem des C-64 und die Programmierung von Sound und Graphik. Ausführlich dokumentiertes ROM-Listing, zahlreiche lauffertige Beispielprogramme und 2 Original Schaltpläne zum Ausklappen. Dieses Buch sollte jeder 64-Anwender und Interessent haben.
ca. 320 S.; DM 69,–

64 TIPS & TRICKS ist eine echte Fundgrube für jeden COMMODORE 64 Anwender. Umfangreiche Sammlung von POKE's und anderen nützlichen Routinen, BASIC-Erweiterungen, Graphik und Farbe für Fortgeschrittene, CP/M, Multitasking, mehr über Anschluß- und Erweiterungsmöglichkeiten und zahlreiche lauffertige Programme.
ca. 290 S.; DM 49,–

64 FÜR PROFIS zeigt, wie man erfolgreich Anwendungsprobleme in BASIC löst und verrät Erfolgsgeheimnisse der Programmierprofis. 5 komplett beschriebene, lauffertige Anwendungsprogramme (z. B. Adreßverwaltung) illustrieren den Inhalt der einzelnen Kapitel beispielhaft. Mit diesem Buch lernen Sie gute und erfolgreiche BASIC-Programmierung.
ca. 220 S., DM 49,–

DAS GROSSE FLOPPY-BUCH erklärt detailliert die Arbeit mit der Floppy VC-1541, von der sequentiellen Datenspeicherung bis zum Direktzugriff, für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis. Ausführlich dokumentiertes DOS-Listing, zahlreiche lauffertige Beispiel- und Hilfsprogramme, z. B. Disk Editor und Haushaltsbuchführung.
ca. 320 S.; DM 49,–

VC-20 INTERN ist für jeden interessant, der sich näher mit Technik und Maschinenprogrammierung des VC-20 auseinandersetzen möchte. Detaillierte technische Beschreibung des VC-20, ausführliches ROM-Listing, Einführung in die Maschinenprogrammierung und 3 Original-Schaltpläne.
ca. 230 S.; DM 49,–

VC-20 TIPS & TRICKS ist eine echte Fundgrube für jeden VC-20 Anwender. Sound und Graphik Programmierung, Speicherbelegung und Speichererweiterung, BASIC-Erweiterungen, POKE's und andere nützliche Routinen, zahlreiche lauffertige Beispiel- und Anwendungsprogramme und vieles andere mehr
ca. 230 S.; DM 49,–

Gute Software muß nicht teuer sein!



Die neuen ***DATA BECKER PROGRAMME*** – Spitzensoftware auf Diskette mit ausführlichem Handbuch zu unglaublich niedrigen Preisen. Drei aktuelle Beispiele:

SUPERGRAPHIC 64

Die neueste Version unserer beliebten SUPERGRAPHIC enthält jetzt über 30(!) Befehle zur Ausnutzung der fantastischen Möglichkeiten, die der 64 mit hochauflösender Graphik und Farbe bietet. Mit SUPERGRAPHIK 64 können Sie Punkte, Linien und Kreise ziehen. SPRITES definieren und manipulieren, Farben setzen, komplette Graphikbildschirme auf Diskette abspeichern bzw. laden und vieles andere mehr. Ergänzt wurde die SUPERGRAPHIK 64 zusätzlich um SUPERSOUND, eine neue Befehlserweiterung zur Nutzung der hervorragenden Soundmöglichkeiten des 64 und der Farb-Hardcopy auf dem neuen SEIKO GP 700 A. Mit SUPERGRAPHIK 64 machen Sie mehr aus Ihrem 64er, und das für nur DM 99,–.

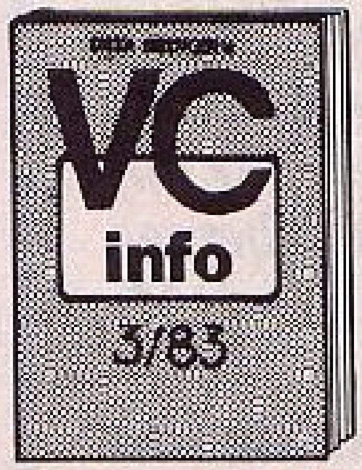
PASCAL 64

Jetzt können Sie die beliebte Sprache PASCAL auch auf dem COMMODORE 64 einsetzen. PASCAL 64 ist ein leistungsfähiger PASCAL-Compiler, der nicht nur den Befehlssatz des Standard PASCAL unterstützt, sondern auch die hochauflösende Graphik und die Sprites des COMMODORE 64, Ein-/Ausgabe über Diskette und Drucker sowie REAL und INTEGER Arithmetik. Unterprogramme aus Ihrer eigenen Programmbibliothek können vor dem Compilieren in Ihr Hauptprogramm mit eingebunden werden. PASCAL 64 ist sehr schnell, da echter Maschinencode erzeugt wird und kostet komplett mit ausführlichem Handbuch nur DM 99,–.

SYNTHIMAT

Mit diesem Superprogramm verwandeln Sie Ihren 64er in einen professionellen, polyphonen, dreistimmigen Synthesizer, mit dem Sie über die Tastatur ganze Akkorde spielen können. Zu den unglaublich vielen Möglichkeiten dieses Programms gehört auch die Bandaufnahme/-wiedergabe direkt auf bzw. von Diskette. SYNTHIMAT stellt gleichzeitig den Synthesizer optisch dar. Sämtliche Module sind farblich gekennzeichnet und übersichtlich angeordnet. Es ist ein Leichtes, mit SYNTHIMAT sämtliche Klangeigenschaften verschiedener Musikinstrumente zu imitieren, aber auch völlig neue Klangkreationen zu schaffen, selbst Weltraumklänge. Verwandeln Sie Ihren 64er für wenig Geld in eine Super-Musikmaschine mit SYNTHIMAT. Komplett mit ausführlichem Handbuch nur DM 99,–.

Weitere ***DATA BECKER PROGRAMME:*** Das rechnende Textverarbeitungsprogramm TEXTOMAT, die Sofortfakturierung FAKTUMAT, die Einnahme-/Überschußrechnung KONTOMAT, das Synthesizerprogramm SYNTHIMAT, die Graphikerweiterung SUPERGRAPHIK und der Diskettenmonitor DISKOMAT. Jeweils nur DM 99,– inkl. ausführlichem Handbuch.



Unser 84 (!) seitiger Spezialkatalog mit detaillierten Informationen über COMMODORE 64, VC-20 und den neuen COMMODORE EXECUTIVE, mit der großen Druckerauswahl vom kleinen Listingdrucker über Vierfarbplotter und Typenraddrucker bis zum Schnelldrucker mit Einzelpunktgraphik und Schönschrift, mit preiswerten Floppies, Monitoren und weiteren vielseitigen Peripheriegeräten, mit IEC-Bus und 80-Zeichen-Karte, mit universellen Interfaces und Erweiterungsmodulen, mit preiswerten neuen Programmen aus aller Welt vom Spielehit bis zur Fakturierung mit integrierter Lagerbuchführung, mit Programmierhilfen, BASIC-Erweiterungen und Compilern und mit aktueller Fachliteratur aus aller Welt.
Das neue VC-INFO 3/83 sollte jeder Computer-Interessent haben. Fordern Sie es noch heute gegen DM 3,– in Briefmarken an.

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010 · im Hause AUTO BECKER

DATA BECKER BÜCHER und PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Computerabteilungen der Kauf- und Warenhäuser und im Buchhandel. Auslieferung für Österreich Fachbuch-Center ERB, Schweiz THALI AG und Benelux COMPUTERCOLLECTIEF.

BESTELL-COUPON

Einsenden an: DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir:

☐ per Nachnahme z.gl. DM 5,– Versandkosten ☐ Verrechnungsscheck liegt bei
☐ VC-info 3/83 (DM 3,– in Briefmarken liegen bei)

Name und Adresse bitte deutlich schreiben



Laß den Briefträger laufen, statt selbst Homecomputer zu kaufen!

Abonnement

Ein Abonnement ist der einfachste, schnellste und bequemste Weg, jeden Monat Ihre CPU zu bekommen (und das nicht nur zur Winterzeit)! Außerdem sparen Sie durch ein Abonnenment Geld. Der Bezugspreis für ein Jahr (12 Ausgaben) beträgt nur 55,- DM incl. Porto. Bei Zusendung im europäischen Ausland beträgt der Preis für ein Jahr 80,- DM, nach Übersee 110,- DM.

Abo-Kombination

Homecomputer & CPU
Inland 100,- DM
Europäisches Ausland 150,-DM
Nach Übersee 200,- DM

Blumenschießen



für den C 64

Feiern Sie das nächste Volksfest mit Ihrem Heimcomputer. Das nachfolgend abgedruckte Listing eintippen und auf gehts!

Bei solch einem Fest fehlen bestimmt nicht die Vergnügungsstände, an denen man seine Schießkünste ausprobieren kann. Dies allerdings eine empfindlich teure Angelegenheit werden kann, wenn man seiner netten Begleitung gerade die rote Rose versprochen hat, die in der obersten Reihe, ganz links, ihren Platz zu behaupten versucht und die man nach dem 15. Schießversuch immer noch nicht getroffen hat. Um dieser, für Sie als Schütze, wahrscheinlich doch etwas peinlichen Situation vorzubeugen, haben Sie mit dem Programm "Blumenschießen" die beste Möglichkeit, schon einmal etwas zu üben.

Doch nun, nach dieser kleinen Einführung in den Volksfestrummel, zum technischen Ablauf des Spieles:

Das Spiel ist für ein oder zwei Spieler programmiert, wobei die zweite Möglichkeit natürlich die spannendste und interessanteste ist.

Nach dem Eintippen des Programms, erscheint eine typische Jahrmarktschießbude, vor der ein kleiner Laser plaziert ist.

Per Druck auf die Space-Taste, wird diesem der Befehl gegeben, auf den gerade angepeilten Gegenstand zu schießen, was nicht ganz einfach ist, da der Laser nicht in die entsprechende Schußposition gebracht werden kann, weil er sich ständig selbst bewegt.

Als zusätzlicher Schwierigkeitsgrad, kommt beim Schießen der Wettlauf mit der Zeit ins Spiel.

```
50 REM **** BLUMENSCHIESSEN **********
60 REM (C) UWE HESSE 3201 SOEHLDE 2 **
70 REM *** LIEGNITZER STR. 1        ***
100 DIMZ(37),F(37),Z1(37),F1(37):POKE650,64:POKE53281,1:POKE53280,2
110 A$(0)="  ":TM$(1)="000000":TM$(2)="000000"
115 A$(1)="     "
120 BI(0)=32:BI(1)=42:SF(0)=15:SF(1)=5:SS(1)=66:SS(0)=32
130 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:TL=SI+2:TH=SI+3:W=SI+4:A=SI+5:H=SI+6:L=SI+24
200 PRINT" ";:FORX=1TO38:PRINT"";:NEXT:PRINT
205 FORX=1TO21:PRINTTAB(1)""TAB(38)"":NEXT:PRINT" ";
```

```
215 FORX=1TO38:PRINT"♥";:NEXT:PRINT
220 PRINT"■■■■■■■■■ B L U M E N S C H I E S S E N"
225 PRINT"■■■■■■■■■KENNST DU DAS SPIEL (J,N) ? ";
230 GETAN$:IFAN$="J"THENPRINT"■JA":GOTO300
235 IFAN$="N"THENPRINT"■":PRINT"■■■                                    ■■■■■":GOTO245
240 GOTO230
245 PRINT"■■■VERSUCHE MIT DER HIN UND ZURUECK"
250 PRINT"■■■FAHRENDEN ARMBRUST BLUMEN"
255 PRINT"■■■ABZUSCHIESSEN.■"
260 PRINT"■■■FEHLSCHUESSE BRINGEN ":PRINT"■■■10 VERLUSTPUNKTE.■"
265 PRINT"■■■TREFFER BRINGEN 20 PLUSPUNKTE.■"
270 PRINT"■■■DIE JEWEILS 2 LINKEN BZW. RECHTEN"
275 PRINT"■■■ECKBLUMEN BRINGEN 100 PLUSPUNKTE."
276 PRINT"■■■ES KANN ZWISCHEN 1 ODER 2 SPIELERN"
277 PRINT"■■■GEWAEHLT WERDEN."
278 PRINT"■■■JEDER SPIELT 3 RUNDEN."
280 PRINT"■■■■■■           WEITER MIT   >RETURN<"
285 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN285
300 GOSUB1300
305 PRINT"■■■■■■■■WIEVIELE SPIELER ( 1 ODER 2 ) ? ";
310 GETSW$:IFSW$=""THEN310
315 SW=VAL(SW$):IFSW<1ORSW>2THEN310
320 IFSW=1THENPRINT"EINER"
325 IFSW=2THENPRINT"ZWEI"
330 GOSUB1300:GOSUB1700
335 GOSUB1600
340 FORRD=1TO3:PRINT"■■■AUGENBLICK BITTE !":GOSUB1000
345 FORSP=1TOSW:P=0:K=1
350 GOSUB1500:GOSUB2000:TI$=TM$(SP):GOSUB1100:TM$(SP)=TI$
355 GOSUB1600
360 PRINT"■■■■■■WEITER >RETURN< ?"
365 GETW$:IFW$<>CHR$(13)THEN365
370 PRINT"■";:NEXTSP
375 NEXTRD
380 GOTO3000
910 :
1000 FORX=1TO36:Z1(X)=1:F1(X)=1 :NEXT
1010 FORX=1TO10
1020 Y=INT(RND(1)*36+1):IFZ1(Y)=0THEN1020
1030 Z1(Y)=0:NEXTX
1040 FORX=1TO36:IFZ1(X)=0THEN1090
1050 Y=INT(RND(1)*15+1)
1060 IFY=2 OR Y=4 OR Y=6 OR Y=8 OR Y=9 OR Y=10 OR Y=14THEN1080
1070 GOTO1050
1080 F1(X)=Y
1090 NEXTX:RETURN
1100 FORX=1TO19:PRINT:NEXT
1110 K=ABS(K-1):IFK=0THENAA=1:BB=36:CC=1
1120 IFK=1THENAA=36:BB=1:CC=-1
1130 :
1140 :
1150 FORX=AATOBBSTEPCC:PRINT"■"A$(K);
1155 FORY=1TO6:NEXTY
1160 GETX$:IFX$=""THEN1190
1170 GOSUB1200
1175 IFP=26THENRETURN
1190 NEXTX:PRINTTAB(X)A$(ABS(K-1));
1195 GOTO1110
1200 REM SCHUSS
1205 SI=54272:POKESI+24,15
1210 POKESI,200:POKESI+1,90
1215 POKESI+5,96:POKESI+4,17
1220 :
1230 PRINT"■■■■↑";:PU=PEEK(211):SU=SU+1
1240 FORI=1TO17:PRINT"■ ■■↑";:FORY=1TO5:NEXTY:POKESI+1,90+Y:  NEXTI :PRINT"■ ";
1250 POKESI+4,0:GOSUB1400
1260 POKE198,0:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1265 PRINT"■"TAB(12);RD;TAB(16);SU;TAB(23)"     ■■■■"PT
1270 PRINT"■";:FORI=1TO19:PRINT:NEXT:     PRINTTAB(X+K-1)A$(K);
1280 :
1290 RETURN
1300 SI=54272:POKESI+24,15
1310 POKESI,200:POKESI+1,60
1315 POKESI+5,5:POKESI+6,0:POKESI+4,17
1316 FORY=1TO200:NEXT
1320 POKESI+4,0
1321 POKESI,200:POKESI+1,50
1325 POKESI+5,6:POKESI+6,0:POKESI+4,17
```



```
1330 FORY=1TO100:NEXT
1390 POKESI+4,0:RETURN
1400 REM PUNKTE RECHNEN
1405 IF  Z(PU-2)=1 THEN 1420
1410 PT=PT-10
1415 RETURN
1420 IFPU-2>34 OR PU-2 <3THENPT=PT+100:GOTO1440
1430 PT=PT+20
1440 P=P+1:Z(PU-2)=0:GOSUB1300
1490 RETURN
1500 REM BLUMEN PRO SPIELER
1510 FORX=1TO36:Z(X)=Z1(X):F(X)=F1(X):NEXT
1520 RETURN
1600 REM ZAEHLER FUER SPIELER 1+2
1610 SU(SP)=SU(SP)+SU:SU=0
1615 PT(SP)=PT(SP)+PT:PT=0
1620 :
1690 RETURN
1700 REM WAHL GESCHWINDIGKEIT
1710 PRINT"■■   ";:IFSW=1THENPRINT"WILLST DU";
1715 IFSW=2THENPRINT"WOLLT IHR";
1720 PRINTTAB(15)"■■■CHNELL"
1730 PRINTTAB(15)"■■■NORMAL"
1740 PRINTTAB(15)"■■■LANGSAM   SPIELEN ?"
1745 PRINT"■■"TAB(7)"ANFANGSBUCHSTABEN EINGEBEN. ■";
1750 GETG$:IFG$=""THEN1750
1755 IFG$="S"THENG=0:PRINT"S"
1760 IFG$="N"THENG=50:PRINT"N"
1765 IFG$="L"THENG=100:PRINT"L"
1770 IFG$="S"OR G$="N"OR G$="L"THEN1780
1775 GOTO1750
1780 PRINT"■  VORNAME EINGEBEN >RETURN< DRUECKEN■":FORN=1TOSW
1785 PRINT"  VORNAME VON SPIELER";N;:INPUTN$(N)
1790 IFLEN(N$(N))<3THENPRINT"NAME ZU KURZ■■":GOTO1785
1791 IFLEN(N$(N))>11THENPRINT"NAME ZU LANG■■":GOTO1785
1795 NEXTN:RETURN
2000 REM BLUMEN SETZEN
2005 PRINT"■";:FORX=1TO36:POKE55337+X,F(X):POKE1065+X,BI(Z(X))
2010 POKE55377+X,SF(Z(X)):POKE1105+X,SS(Z(X))
2020 NEXTX
2030 FORX=1TO21:PRINT:NEXT:PRINT"■ ■SPIELER■ ■RUNDE■ ■SCHUSS■ ■PUNKTE"
2040 PRINT"■■ "N$(SP);TAB(11);RD;TAB(16);SU;TAB(23)"     ■■■■"PT
2050 PRINT"■";
2090 RETURN
3000 PRINT"■■■■■■               ■E R G E B N I S S E"
3010 PRINT"■■"TAB(19-LEN(N$(1)))N$(1);:IFSW=2THENPRINTTAB(34-LEN(N$(2)))N$(2);
3015 PT$(1)=STR$(PT(1)):PT$(2)=STR$(PT(2))
3020 PRINT"■■":PRINT"  PUNKTE"TAB(19-LEN(PT$(1)))PT$(1);
3025 IFSW=2THENPRINTTAB(34-LEN(PT$(2)))PT$(2);
3030 SU$(1)=STR$(SU(1)):SU$(2)=STR$(SU(2))
3035 PRINT:PRINT"■  SCHUSS"TAB(19-LEN(SU$(1)))SU$(1);
3040 IFSW=2THENPRINTTAB(34-LEN(SU$(2)))SU$(2);
3042 PRINT:PRINT"■  ZEIT  "TAB(10)VAL(MID$(TM$(1),3,2))"MIN";
3045 PRINTVAL(RIGHT$(TM$(1),2))"SEK";
3050 IFSW<2THENPRINT:GOTO3060
3055 PRINTTAB(26)VAL(MID$(TM$(2),3,2))"MIN"VAL(RIGHT$(TM$(2),2))"SEK"
3060 IFSW=1THEN3076
3065 SG=1:IFPT(2)>PT(1)THENSG=2
3066 IFPT(1)=PT(2)ANDSU(2)<SU(1)THENSG=2
3067 TT(1)=VAL(MID$(TM$(1),3,2))*60+VAL(RIGHT$(TM$(1),2))
3068 TT(2)=VAL(MID$(TM$(2),3,2))*60+VAL(RIGHT$(TM$(2),2))
3069 IFPT(1)=PT(2)ANDSU(2)=SU(1)ANDTT(2)<TT(1)THENSG=2
3070 PRINT"■  "N$(SG)" IST SIEGER."
3075 :
3076 PRINT"■■    NOCH EIN SPIEL (J,N) ?"
3077 GETA$:IFA$=""THEN3077
3078 IFA$="J"THENRUN
3079 IFA$="N"THEN3085
3080 GOTO3077
3085 PRINT"■■■■■VIELEN DANK FUERS SPIEL"
3090 IFSW=1THENPRINT"■■■DU WARST WIEDER ";
3095 IFSW=2THENPRINT"■■■IHR WART WIEDER ";
3100 N=INT(RND(X)*6+1)
3110 NM$(1)="SUPER":NM$(2)="KLASSE":NM$(3)="EINE WUCHT"
3120 NM$(4)="SCHNUCKELIG":NM$(5)="BOMBIG":NM$(6)="GANZ HERVORRAGEND"
3125 PRINTNM$(N):FORA=1TO5000:NEXT
3130 PRINT"■■LOAD"CHR$(34)"0:*"CHR$(34)",8"
3140 PRINT"■■■■RUN"
3150 POKE631,13:POKE632,13:POKE633,13:POKE198,3:END
```





Laser

ZX-Spectrum

Das Programm "LASER" ist ein Action-Spiel, das von zwei Spielern gespielt werden kann.

Am Anfang wird der Spieler mit einer Auswahl von 6 verschiedenen Spielvarianten konfrontiert. Sie bestimmen den Aufbau des Schlachtfeldes, auf dem danach der spannende Kampf der beiden Rivalen mit Ihren Laserkanonen ausgetragen wird.
Die Laserkanonen haben folgende Funktionen:
- Drehen der Laserkanone in beide Richtungen (rechts, links)
- Vorwärts gehen
- Laser abfeuern

(Erläuterungen dazu im Programm selbst)
Auf dem Schlachtfeld wird nun ein Kampf um Leben und Tod ausgetragen. Durch bunte Grafik und Toneffekte, wird es während des ganzen Spieles über nicht langweilig. (Bitte überzeugen Sie sich selbst!)
Eine der Spielvarianten sieht vor, daß man sein Schlachtfeld selber zeichnen kann! Auch hierzu werden Erklärungen im Programm gegeben.
Das Programm ist für den ZX-Spectrum von Sinclair.

Tips beim Eintippen:
In nachfolgend genannten Zeilen, sind die Grafikzeichen der entsprechenden Tasten gemeint:
30;5320;8220;8280; ab Zeile 8500 ff.

```
1 GO SUB 5000 : GO SUB 8000 : GOSUB 8100
2 PRINT AT 20,0;"BITTE EINEN MOMENT WARTEN"
10 GO SUB 8000: GO SUB 8100
20 DEF FN R(R)= INT (RND*R)+1
30 DIM X(4): DIM Y(4): DIM P(2): DIM S$(22,32):
   LET A$="A,B,C,D,E,F" : GOSUB 8200
35 GO SUB 8200
40 FOR N=1 TO 2:LET P(N)=FN R(8)
41 LET X(N)=FN R(30)+1: LET Y(N)=FN R(20)-1:
   IF S$(Y(N),X(N))<>" " THEN GO TO 41
42 NEXT N
45 LET SPIEL=1: LET X1=0:LET Y1=0
50 LET P1=(NOT (SPIEL-1))+1
60 LET TASTE= IN 65022: IF SPIEL=2 THEN LET TASTE= IN 57342
70 GO SUB 500: PRINT AT Y(SPIEL)-1,X(SPIEL)-1;INK (SPIEL*2)
   ;A$(P(SPIEL))
80 BEEP .01,(SPIEL*10)
85 IF X(SPIEL)=X(P1) AND Y(SPIEL)=Y(P1) THEN GO TO 863
90 LET SPIEL=( NOT (SPIEL-1)+1)
100 GO TO 50
310 IF S$(Y(SPIEL)+Y1,X(SPIEL)+X1)<>" " THEN RETURN
320 PRINT AT Y(SPIEL)-1,X(SPIEL)-1;" "
330 LET X(SPIEL)=X(SPIEL)+X1: LET Y(SPIEL)=Y(SPIEL)+Y1:
    PRINT AT Y(SPIEL)-1,X(SPIEL)-1; INK 5;
    A$(P(SPIEL)): BEEP.01,50: RETURN
500 REM TASTATUR
510 IF TASTE=255 THEN RETURN
520 IF TASTE=254 THEN GO SUB 900: GO SUB 300: RETURN
530 IF TASTE=253 THEN LET P(SPIEL)=P(SPIEL)+1: IF P(SPIEL)>8 THEN
    LET P(SPIEL)=1: RETURN
540 IF TASTE=251 THEN LET P(SPIEL)=P(SPIEL)-1: IF P(SPIEL)<1 THEN
    LET P(SPIEL)=8: RETURN
550 IF TASTE<>247 THEN RETURN
560 REM LASER ABFEUERN
570 GO SUB 900
580 FOR N=1 TO 10: IF S$(Y(SPIEL)+(Y1*N),X(SPIEL)+(X1*N))=" " THEN
    IF Y(SPIEL)+(Y1*N)<>Y(P1) OR X(SPIEL)+(X1*N)<>X(P1) THEN NEXT N
581 PLOT INK SPIEL*2;(X(SPIEL)*8-4)+(4*X1),175-((Y(SPIEL)*8-4)+(4*Y1)):
    DRAW INK SPIEL*2;X1*((N-1)*8),-(Y1*((N-1)*8)): BEEP.01,0
582 PLOT OVER 1;(X(SPIEL)*8-4)+(4*X1),175-((Y(SPIEL)*8-4)+(4*Y1)):
    DRAW OVER 1;X1*((N-1)*8),-(Y1*((N-1)*8)):BEEP.01,0
590 IF X(SPIEL)+(X1*N)=X(P1) AND Y(SPIEL)+(Y1*N)=Y(P1)
    THEN GO TO 800
595 IF (Y(SPIEL)+(Y1*N))>1 THEN
    IF Y(SPIEL)+(Y1*N)<22 THEN
    IF X(SPIEL)+(X1*N)>1 THEN
    IF X(SPIEL)+(X1*N)<32 THEN LET S$(Y(SPIEL)+(Y1*N),X(SPIEL)+(X1*N))=" "
```

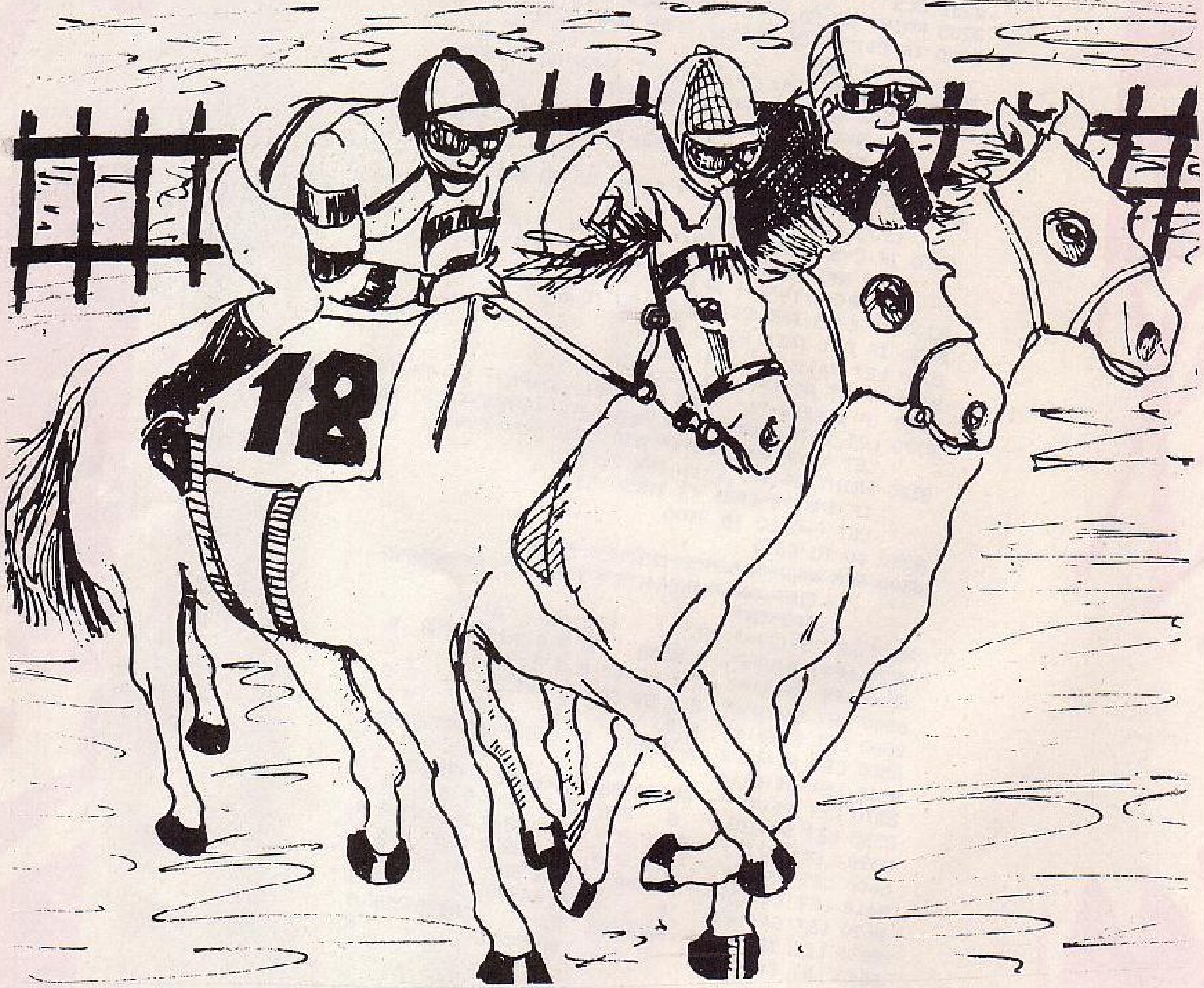
```
    :PRINT AT Y(SPIEL)+(Y1*N)-1,X(SPIEL)+(X1*N)-1;" "
600 BEEP.01,-20: RETURN
800 REM TREFFER
810 FOR N=0 TO 7:BORDER N:BEEP.2,(N*10)-10:NEXT N
820 PRINT INK 0; PAPER 7; FLASH 1;AT 11,5;"SPIELER ";SPIEL;" HAT GEWONNEN !!!"
    ;AT 12,5;"                              ";
    AT 10,5;"                               "
830 PRINT INK 1; PAPER 7;AT 21,1;" NOCH EINMAL ? (J/N) ": PAUSE 0:
    IF INKEY$="J" THEN RUN
834 IF INKEY$="N" THEN CLS: PRINT AT 19,2;"s BY JOERG MUELLER": PAUSE 0:
    STOP
835 IF INKEY$="" THEN GO TO 830
850 GO TO 20
870 PRINT INVERSE 1; INK 0; PAPER 7; FLASH 1;AT 10,5;
    "                 ";AT 11,5;"  ZUSAMMENSTOSS  ";
    AT 12,5;"                 ";FLASH 0;AT 21,0;" WEITER MIT ENTER"
880 BEEP.5,-10
890 IF INKEY$="" THEN GOTO 890
895 GO TO 20
900 REM RICHTUNG
905 LET Y1=0: LET X1=0
910 IF P(SPIEL)=8 THEN LET Y1=-1
929 IF P(SPIEL)=2 OR P(SPIFL)=3 OR P(SPIEL)-4 THEN LET X1=1
930 IF P(SPIEL)-4 OR P(SPIEL)=5 OR P(SPIEL)-6 THEN LET Y1=1
940 IF P(SPIEL)=6 OR P(SPIEL)=7 OR P(SPIEL)=8 THEN LET X1=-1
950 BEEP.001,0
960 IF X(SPIEL)+X1>32 THEN LET X1=0
970 IF Y(SPIEL)+Y1>22 OR Y(SPIEL)<1 THEN LET Y1=0
980 RETURN
1000 CLS
1005 PRINT AT 17,2;"BRAUCHEN SIE EINE ERKLAERUNG ?"
1010 PRINT "(J/N)"
1015 PAUSE 0
1020 IF INKEY$="J" THEN GOSUB 2000
1035 PRINT
1040 PRINT "ALLES KLAR ??????"
1050 PRINT INVERSE 1; FLASH 1;" WEITER MIT ENTER "
1060 PAUSE 0
1100 RETURN
2000 CLS
2010 PRINT "ZIEL DES SPIELES IST ES ,"
2015 PRINT "DEN GEGNER MITTELS EINES LASERS"
2016 PRINT "ABZUSCHIESSEN."
2020 PRINT "ES KOENNEN 2 SPIELER MITMACHEN."
2025 PRINT "SPIELER 1 KANN SEINEN LASER "
2026 PRINT "WIE FOLGT STEUERN :"
2030 PRINT "GRUENER LASER :"
2031 PRINT "                O -RECHTS DREHEN"
2032 PRINT "                I -LINKS DREHEN"
2033 PRINT "                P -VORWAERTS"
2034 PRINT "                U -FEUERN"
2040 PRINT: PRINT "ROTER LASER :"
2041 PRINT "                S -RECHTS DREHEN"
2042 PRINT "                D -LINKS DREHEN"
2043 PRINT "                A -VORWAERTS"
2045 PRINT "                F -FEUERN"
2100 RETURN
3000 CLS
3010 PRINT "SIE KOENNEN IHR EIGENES"
3015 PRINT "SCHLACHTFELD MALEN."
3020 PRINT "SIE KOENNEN DAS X IN DER OBEREN"
3025 PRINT "ECKE MIT DEN KURSORPFEILEN"
3026 PRINT "STEUERN."
3030 PRINT "WENN SIE EINEN QUADRATISCHEN"
3032 PRINT "BLOCK MALEN WOLLEN (8*8 PU.)"
3035 PRINT "SO DRUECKEN SIE ""0"""
```

```
3040 PRINT "WENN SIE FERTIGGEMALT HABEN,"
3042 PRINT "BITTE >ENTER< DREUCKEN"
3045 PRINT INK 5 ;INVERSE 1;FLASH 1;BRIGHT 1;AT 16,0;
     " WEITER MIT >ENTER<"
3047 PAUSE 0
3050 RETURN
5005 BORDER 0;PAFER 0;INK 6:CLS
5010 PRINT "*******************************"
5020 PRINT BRIGHT 1;INVERSE 1;FLASH 1;INK 5;
     AT 10,7;" L A S E R "
5030 PRINT BRIGHT 1;INVERSE 1;FLASH 1;INK 5;
     AT 11,7;"***********"
5040 FOR N=1 TO 7
5045 BEEP.005,N
5060 NEXT N
5070 FOR N=7 TO 1 STEP -1
5074 BEEP.005,N
5080 BORDER N
5100 FOR N=-40 TO 40
5110 BEEP.01,N
5300 LET A= INT (RND*20+1)
5310 LET B= INT (RND*30+1)
5320 PRINT AT A,B;"B"
5325 REM GRAHIK        !
5350 NEXT N
5400 PAUSE 45
5500 RETURN
8000 REM CHARACTERS
8010 FOR N=1 TO 8: READ A$: FOR M=0 TO 7:
     READ A: POKE UER A$+M,A: NEXT M: NEXT N
8020 DATA "A",BIN 00011000,BIN 00011000,BIN 00100100
     ,BIN 00100100, BIN 01000010,BIN 01011010,
     ,BIN 10100101,BIN 11000011
8030 DATA "B",3,BIN 00001101,BIN 00110010,
     BIN 11000010,BIN 00110100,BIN 00010100,8,8
8040 DATA "C",BIN 11000000,BIN 10110000,
     ,BIN 01001100,BIN 0010001,BIN 00100011,
     BIN 01001100,BIN 10110000,BIN 11000000
8050 DATA "D",8,8,BIN 00010100,BIN 00110100,BIN 11000010
     ,BIN 00110010,BIN 00001101,3
8060 DATA "F",BIN 11000011,BIN 10100101,
     BIN 01011010,BIN 01000010,
     BIN 00100100,BIN 00100100,
8060 DATA "E",BIN 11000011, BIN 10100101,
     BIN 01011010,BIN 01000010,
     BIN 00100100,BIN 00100100,
     BIN 00011000,BIN 00011000
8070 DATA "F",BIN 00010000,BIN 00010000,
     BIN 00101000,BIN 00101100,
     BIN 01000011,BIN 01001100,
     BIN 10110000,BIN 11000000
8080 DATA "G",3,BIN 00001101,BIN 00110010,
     BIN 11000100,BIN 11000100,
     BIN 00110010,BIN 00001101,3
8090 DATA "H",BIN 11000000,BIN10110000,
     BIN 01001100,BIN 01000011,
     BIN 0010110,BIN 00101000,
     BIN 00010000,BIN 00010000
8095 RETURN
8100 REM INSTRUKTIONEN
8190 RETURN
8200 REM AUSWAHL SPIELVARIANTEN
8210 PAPER 0: INK6: BORDER 1;CLS
8220 PRINT AT 0,7;"AUSWAHL";AT 1,7;
     "333333333333"
8225 REM GRAPHIK !
```

```
8240 PRINT ''"1)MEISTERSCHUFTZE"'
     "2)TODESKAMPF"''"3)7EICHNEN SIE IHR EIGENES"
     :PRINT " SCHLACHTFELD"''
     "4)KAMPF IM ALL"''"5)GIGANTEN-KAMPF"''
     "6)ZUFAELLIGE AUSWAHL (SPIELE1-5)"
8250 INPUT ("BITTE WAEHLEM SIE !");LINE C$
8252 CLS
8255 PRINT AT 20,0;"BITTE EINEN MOMENT WARTEN !"
8260 IF C$>"6" UR C$<"1" THEN BEEP.5,-40:
     GO TO 8250
8270 LET C=VAL C$: IF C<>INT C THEN GO TO 8250
8280IF C=2 THEN LET I=5; LET P=7:
     FOR N=1 TO 22 STEP 2:
     LET S$(N)="8 8 8 3 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8";
     NEXT N
8300 IF C=6 THEN LET C=FN R(5): GO TO 8280 AND
     C<>3: GO TO 8300
8310 IF C=5 THEN LET P=7: LET I=0:
     FOR N=1 TO 100+FN R(100): LET S$(FN R(22),
     FN R(32))="8": NEXT N
8320 IF C<>1 AND C<>3 THEN GO TO 8900
8330 IF C=1 THEN GO TO 8500
8340 LET X=1: LET Y=1: CLS
8350 PRINT AT Y-1,X-1;S$(Y,X)
8360 IF INKEY$="0" THEN LET S$(Y,X)="8": GO TO 8380
8370 LET X=X+(INKEY$="8" AND X<32)-(INKEY$="5" AND X>1):
     LET Y=Y+(INKEY$="5" AND Y<22)-(INKEY$="7" AND Y>1)
8380 PRINT AT Y-1,X-1; INK 2;"X":
     IF INKEY$=CHR$ 13 THEN LET I=3:
     LET P=0:GO TU 8900
8390 GO TO 8350
8500 REM NACHFOLGENDE ZEICHEN STEHEN
          FUER GRAFHIKZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN
          TASTEN                                  "
                            888  8     8
8510 LET S$(2)="  8                8 8 8 88 8  888  8 "
8520 LET S$(3)="  8 8688       6 8 8 8  8          8 "
8530 LFT S$(4)="  8 8  0 88 8 8 8 8888            8 8 "
8540 LET S$(5)="  8 8 88 88 8 8 8      8          8 8 "
8540 LET S$(6)="  8 8          8   888888088888888888 "
8550 LET S$(7)="  8 88838  8          8              8 "
8560 LET S$(8)="        8  8  808388 8 838888 8 "
8570 LET S$(9)="  38888 83 8         8 8 8       8 8 "
8580 LET S$(10)="  8    8 8  8 8 8 88 8 88 8 8 8 98 8 8 "
8590 LET S$(11)=" 88 8 8 8 88 8       88 8 8 8  8 8 8 "
8600 LET S$(12)="  8 8 8 8  8  8 8 8888 8        8 8 "
8610 LET S$(13)="  8 888 8  8 86 888888 8         8 8 "
8620 LET S$(14)="  8           8 88888888 8 "
8630 LET S$(15)="  3888688  8                    8 "
8640 LET S$(16)="          8808888
                                     8 88888880888 "
8650 LET S$(17)="  8 08889  8    8 888 8 8     88  8 "
8660 LET S$(18)="  8 8    8  8 8     8 0    88        "
8670 LET S$(19)="  8 8 8 8  8 8     8 8 68    8 8 "
8680 LET S$(20)="  8 888 8 88 8    8 8 68    8    "
8690 LET S$(21)="  8      8     08868    88
8900 BILDSCHIRM PRINTOUT
8910 FOR N=1 TO 22: LET S$(N),1)="8":
     LET S$(N,32)="8": NEXTN:
     FOR N=1 TO 32: LET S$(1,N)="8":
     LET S$(22,N)="8": NEXT N
8915 IF C=4 THEN PRINT #0; INK 7;"MADE BY JOERG MUELLER":
     RETURN
8956 INK1: PAPER P: BORDER P
8960 FOR N=1 TO 22: PRINT AT N-1,0;S$(N):
     NEXT N: PRINT #0; INK 0;"MADE BY JOERG MUELLER"
8970 RETURN
```

Pferderennen

für den ZX-Spectrum



Hatte auch Sie schon irgendwann einmal die Wettleidenschaft gepackt und können sich an dieses Dilemma (da meist mit finanziellen Verlusten verbunden) nur nuch dunkel erinnern?

Nein, keine Angst - wir wollen Sie hier nicht überreden Ihrem im tiefsten Inneren zurückgebliebenen Wettdrang aufkeimen zu lassen. Wir möchten Sie nur dazu verleiten, das Programm "Pferderennen" in Ihren ZX-Spectrum einzutippen und es allein oder mit Freunden und Bekannten einmal auszuprobieren. Sie werden Ihren Computer bestimmt so schnell nicht wieder abstellen.

Im Vertrauen gesagt: Es darf natürlich auch um Geld gewettet werden, vorausgesetzt natürlich, daß Sie dieses Spielvergnügen nicht professionell betreiben - versteht sich wohl von selbst!

An dem Spiel können sich mehrere Personen, nach dem ersten Probelauf, beteiligen und ihre Wettvorschläge und Einsätze abgeben (am besten auf einer hierfür angefertigten Liste eintragen). Nähere Erklärungen zum Spielablauf werden im Programm gegeben.

Viel Spaß!

Missing page, not scanned

Missing page, not scanned

Missing page, not scanned

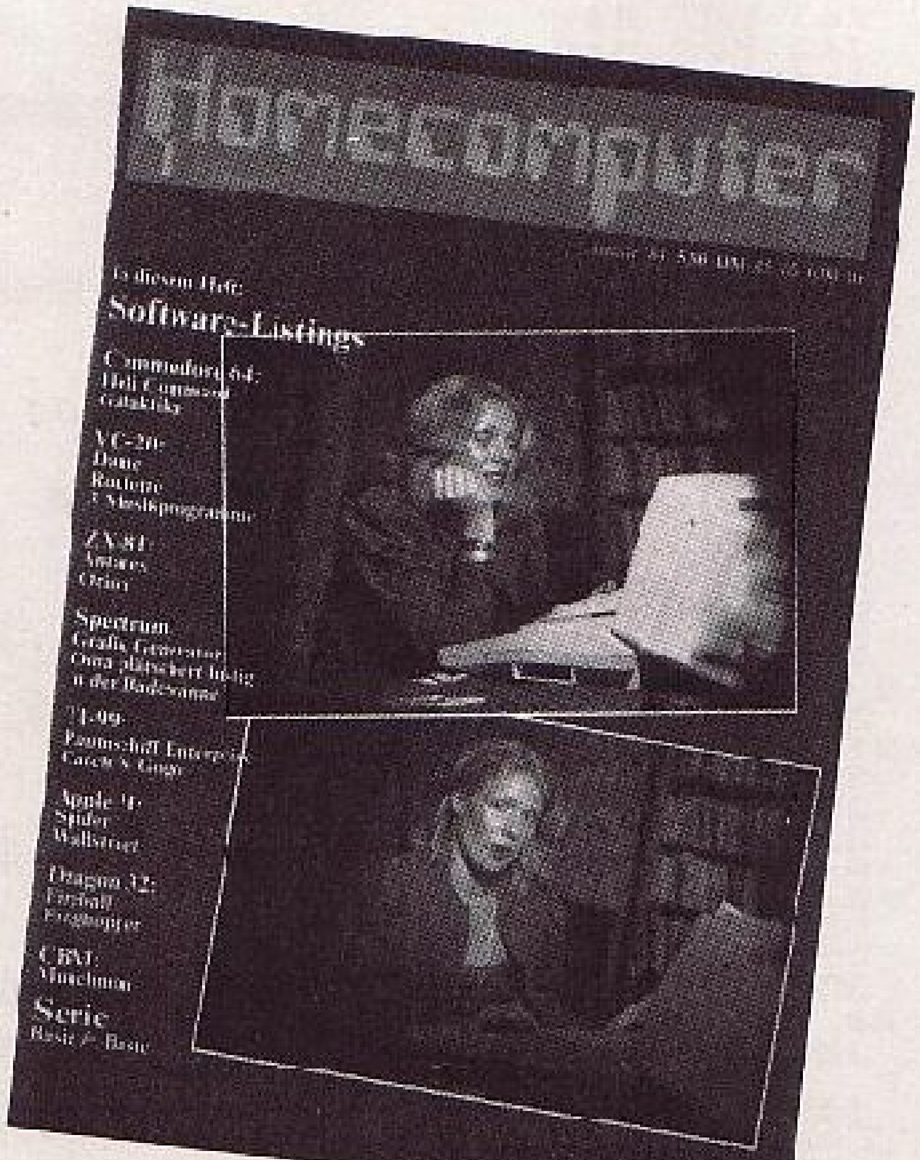
Missing page, not scanned

Ab sofort können Sie sämtliche 1983er Ausgaben von

Homecomputer & CPU

(insgesamt 14 Hefte) **HC:** *Ausgaben 3 - 12,* **CPU:** *Ausgaben 9 - 12*
zum Preis von **50,- DM** *zuzüglich 6,- DM Versandkosten*
bei unserem Verlag bestellen.
Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.
Sollten bereits einige Hefte vergriffen sein, schicken wir Ihnen die noch vorhandenen Ausgaben zu (Restbetrag würde dann bei Lieferung, per Scheck, wieder an Sie zurückgehen).

Sie können diese Hefte auch einzeln bestellen, und zwar zum Preis von **4,- DM** *zuzüglich 1,40 DM Versandkosten. Bei Lieferung von 2 Heften betragen die Versandkosten 2,- DM, ab 3 bis 8 Heften 3,- DM und bei 8 bis 14 Heften 6,- DM.*
Die Lieferung erfolgt nur per Vorauszahlung des Rechnungsbetrages und der Versandkosten auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege: BLZ 522 500 30, Kto. Nr. 45 22 934
Bezüglich des Programminhaltes der **HC-Hefte** *möchten wir Sie auf unseren Kassettenservice in diesem Heft verweisen, in dem die abgedruckten Programme genau aufgeführt sind. Auch in* **CPU** *gibt es viele interessante und spannende Programme für die gebräuchlichsten Heimcomputer, sowie jede Menge Softwarereviews, Programmiertips und vieles mehr.*





Minenfeld

für den ZX-81



Beim Spiel "Minenfeld" muß versucht werden, ein Schiff durch ein Gebiet zu manövrieren, in dem wahllos zahlreiche Minen deponiert sind.

Hierbei ist Ihnen der Minensucher behilflich, der auf dem Bildschirm anzeigt, ob sich Ihr Schiff gerade in der Nähe einer solchen Mine befindet.
Der Bildschirm zeigt zwar das Gebiet, aber natürlich nicht die Minen. Der Computer meldet dann, je nachdem wie nah das Schiff an der Mine ist, warm oder heiß.
Jetzt heißt es richtig zu kombinieren, welchen Weg das Schiff weiternehmen soll.
Haben Sie dieses Programm eingetippt und es mit Run zum Laufen gebracht, werden Sie erstaunt sein, wie schnell die Kommandos angenommen und die entsprechenden Ausführungen erledigt werden.
Ebenfalls wurde in diesem kurzen, jedoch gut durchdachten Basic-Programm die Detonation beim Auflaufen des Schiffes auf eine Mine, dargestellt.
Die Graphik des Spieles kann man mit gut bezeichnen. Ausserdem ist der Bildschirmaufbau sehr übersichtlich dargestellt.
Die einzelnen Kommandos werden im Spiel erklärt.
Man kann zwischen 3 Schwierigkeitsgraden wählen, d.h. man kann 10, 20 oder 30 Minen eingeben, die dann auf dem entsprechenden Gebiet vom Computer verteilt werden.

```
   1 REM    MINENFELD
            BY KONRAD PEITHMANN
            PORTA WESTFALICA
                              9/83
   4 PRINT AT 11,0;"SCHWIERIGKEI
TSGRAD █ (1 TO 3)    (1=10 MINEN,
2=15 MINEN,3=20 M.)"
   5 LET U$=INKEY$
   6 IF U$<"1" OR U$>"3" THEN GO
TO 5
   9 LET L=VAL U$
  10 CLS
  30 PRINT "█ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 █
█"
  40 FOR A=1 TO 20
  50 PRINT "███████████████████████
██"
  60 NEXT A
  70 PRINT "███████████████████████
██"
  80 FOR A=1 TO 9
  81 IF A=2 THEN PRINT TAB 23;"R
ICHTUNG:";TAB 23;" ";TAB 23;"172
";TAB 23;"5█6";TAB 23;"453"
  83 PRINT AT A*2,0;CHR$ (A+156)
  84 NEXT A
  85 PRINT AT 20,0;"█"
  90 DIM A(14,14)
  92 FOR K=1 TO L*5+5
  93 LET A(INT (RND*10)+3,INT (R
ND*10)+3)=1
  94 NEXT K
  95 LET A(12,12)=0
  96 LET C=3
  97 LET D=3
  99 PRINT AT 21-(C-2)*2,(D-2)*2
-1;"██";TAB (D-2)*2-1;"██"
 110 LET U$=INKEY$
 111 IF U$<"1" OR U$>"8" THEN GO
TO 110
 115 PRINT AT 21-(C-2)*2,(D-2)*2
-1;"██";TAB (D-2)*2-1;"██"
 117 LET D=D+((U$="8" OR U$="3"
OR U$="2") AND D<12)-((U$="5" OR
 U$="1" OR U$="4") AND D>3)
 120 LET C=C+((U$="7" OR U$="2"
OR U$="1") AND C<12)-((U$="6" OR
 U$="3" OR U$="4") AND C>3)
 140 IF C=12 AND D=12 THEN GOTO
200
 141 LET A$="          "
 143 FOR M=C-2 TO C+2
 144 FOR N=D-2 TO D+2
 145 IF A(M,N) THEN LET A$="█████
█████"
 146 NEXT N
 147 NEXT M
 148 FOR M=C-1 TO C+1
 149 FOR N=D-1 TO D+1
 150 IF A(M,N) THEN LET A$="█████
█████"
 155 NEXT N
 156 NEXT M
 157 IF A(C,D)=1 THEN GOTO 300
 160 PRINT AT 0,23;A$
 166 GOTO 99
 200 PRINT AT 5,23;"GESCHAFFT"
 210 GOTO 310
 300 FOR K=0 TO 30
 301 PAUSE 2
 302 NEXT K
 305 PRINT AT 2,23;"DAS WARS";TA
B 23;"DENN      ";TAB 23;"WOHL."
 310 PRINT TAB 23;"DIE";TAB 23;"
MINEN";TAB 23;"WAREN AUF";
 320 FOR Q=2 TO 12
 330 FOR W=2 TO 12
 333 IF A(Q,W) THEN PRINT AT 21-
(Q-2)*2,(W-2)*2-1;"**";TAB (W-2)
*2-1;"**"
 334 NEXT W
 335 NEXT Q
 337 PRINT AT 19,23;"NEUES";TAB
23;"SPIEL(J)"
 338 IF INKEY$<>"J" THEN GOTO 33
8
 339 RUN
```

LOCATION

für Atari 400/800

Location heißt Ortung. Bei diesem Spiel haben Sie die Aufgabe Flugobjekte, die im Anflug auf Ihre Basis sind, zu orten. Location trainiert Ihre Kombinationsgabe. Ein faszinierendes Denkspiel mit ansprechender Grafik und Sound.

Die Spielanleitung: Beantworten Sie zuerst die gestellten Fragen:

Schwierigkeitsgrad (1/2)?
Ortungsspinne (j/n)?

Vor sich sehen Sie ein Feld, aufgeteilt in Quadranten. Ihr Bildschirm stellt einen Radarschirm dar. Im Anflug auf Ihre Basis befinden sich 5 bzw. 6 (je nach Schwierigkeitsgrad) Flugobjekte, die Sie lokalisieren sollen. Etwa in der Mitte des Spielfeldes sehen Sie einen gestreiften Block, den Sie mit Ihrem Steuerknüppel in jeden beliebigen Quadranten leiten können.

Nun drücken Sie auf den Feuerknopf an Ihrem Steuerknüppel. Nach kurzer Zeit erscheint unter dem gestreiften Block eine Zahl. Sie hat folgende Bedeutung:

Wie Sie aus Beispiel 1 ersehen, fragt der Ortungscomputer für Sie, sternförmig von Ihrem Quadranten aus gesehen, alle Positionen ab. Befindet sich nun in einem abgefragten Abschnitt ein Flugobjekt, so wird dies mit der angezeigten Zahl mitgeteilt. Es ist möglich, daß der Computer, von Ihrem Standort aus gesehen, 0,1,2,3,4, oder 5 Flugobjekte meldet. Hatten Sie zu Beginn des Spiels die Abfrage "Eine Ortungsspinnne" mit "ja" beanwortet, so bedeutet dies eine Spielerleichterung. Denn sollte Ihnen der Ortungscomputer 0 Flugobjekte melden, so setzt er automatisch einen Punkt in diejenigen Quadranten, in denen kein Flugobjekt zu finden ist.

Haben Sie eines der Flugobjekte geortet, so wird Ihnen dies damit angezeigt, daß der betreffende Quadrant farbig ausgefüllt wird.

Folgende Spielsituation: (Siehe Beispiel 2). Das Radar wird Ihnen hier nur 1 Flugobjekt melden. Warum? Das Radar sieht nur das nächste Ziel. Zu dem Objekt dahinter dringt Ihr Radarstrahl nicht durch.

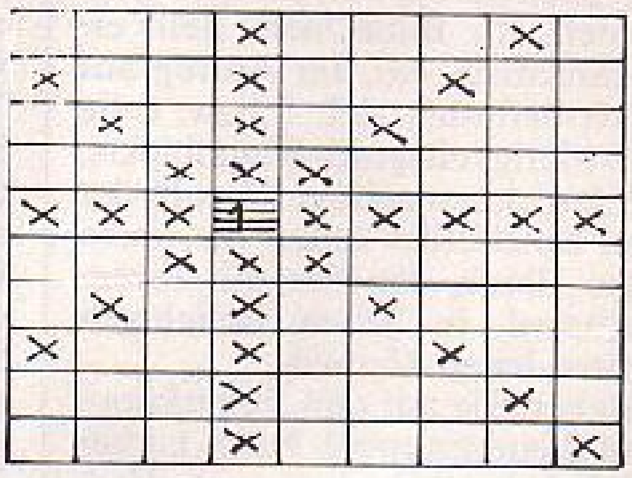
Beispiel 3:
Wie Sie sehen können, haben alle 4 Positionen einen gemeinsamen Schnittpunkt. Dort könnte (könnte!) ein Flugobjekt stehen. Bewegen Sie Ihr gestreiftes Ortungsfeld auf den verdächtigen Quadranten und drücken sie den Feuerknopf. Erfolg gehabt? Kombinieren Sie weiter. Suchen Sie Ihre Strategie.

Ende des Spiels: Das Ende des Spiels wird Ihnen durch eine Melodie gekennzeichnet. Wenn Sie innerhalb der Zeit in der die Tonfolge gespielt wird, auf den Feuerknopf drücken, wird das Spielfeld nicht gelöscht und Sie können Ihr Spiel in Ruhe begutachten. Drucken Sie erneut auf den Feuerknopf, so erhalten Sie ein neues Spiel. Viel Erfolg und gute Unterhaltung bei Location am Radarschirm.

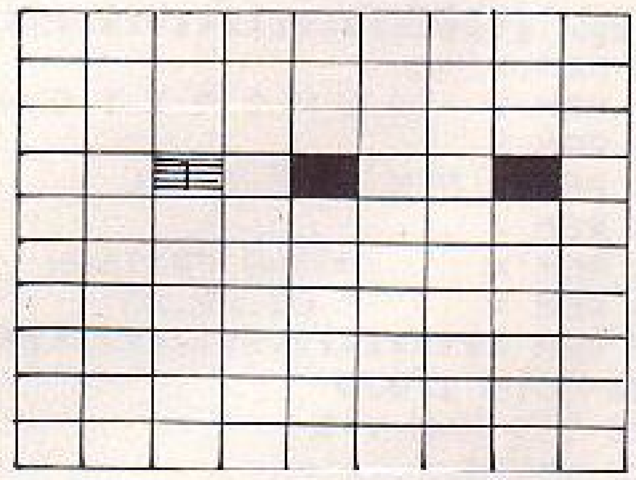
```
0 REM ******************************
20 REM *                            *
30 REM *     L O C A T I O N        *
40 REM *                            *
50 REM * EIN      SPIEL       VON   *
60 REM *                            *
70 REM *     HAIMO FRITSCH          *
80 REM *       04.02.83             *
90 REM ******************************
100 GOTO 17000
126 O=1:X=A:Y=B
128 Y=Y-1
130 GOSUB VERZ
135 GOTO 128
140 O=2:X=A:Y=B
145 X=X+1:Y=Y-1
150 GOSUB VERZ
155 GOTO 145
160 O=3:X=A:Y=B
165 X=X-1
170 GOSUB VERZ
175 GOTO 165
180 O=4:X=A:Y=B
185 X=X+1:Y=Y+1
190 GOSUB VERZ
195 GOTO 185
200 O=5:X=A:Y=B
205 Y=Y+1
210 GOSUB VERZ
215 GOTO 205
220 O=6:X=A:Y=B
225 X=X-1:Y=Y+1
230 GOSUB VERZ
235 GOTO 225
240 O=7:X=A:Y=B
245 X=X-1
250 GOSUB VERZ
255 GOTO 245
260 O=8:X=A:Y=B
265 X=X-1:Y=Y-1
270 GOSUB VERZ
273 GOTO 265
275 GOTO VERS
350 GRAPHICS 6+16:COLOR 1:SETCOLOR 0,2,8
360 FOR SCH=0 TO 144 STEP 16
370 PLOT SCH,0:DRAWTO SCH,80
380 NEXT SCH
390 FOR SCH=0 TO 80 STEP 8
400 PLOT 0,SCH:DRAWTO 144,SCH
410 NEXT SCH
415 GOSUB 18000
420 FOR SCH=0 TO 9
430 FOR SCH1=0 TO 10
440 S(SCH,SCH1)=0
450 NEXT SCH1:NEXT SCH
460 FOR SCH=1 TO RSCH
470 X=INT(9*RND(0))
480 Y=INT(10*RND(0))
490 IF S(X,Y)=1 THEN 470
500 S(X,Y)=1
510 NEXT SCH
530 POKE 559,62
540 POKE 704,184
550 I=PEEK(106)-16
```

```
560 POKE 54279,I
565 GOSUB 13000
570 POKE 53277,3 POKE 53256,1:HOR=96
580 POKE 53248,HOR:GESEHEN=0
582 IF STRIG(0)=0 THEN 730
590 J=I*256+1024-VERT
600 POKE J+96,0:POKE J+98,0:POKE J+100,0:POKE J+102,0:POKE J+104,0:POKE J+106
POKE J+108,0:POKE J+110,0
610 POKE J+112,255:POKE J+114,255:FOKE J+116,255:POKE J+118,255 POKE J+120,25
OKE J+122,255:POKE J+124,255
620 POKE J+126,255
630 POKE J+128,0:POKE J+130,0:POKE J+132,0:POKE J+134,0:POKE J+136,0:POKE J+1
0:POKE J+140,0:POKE J+142,0
640 ST=STICK(0)
650 HOR=HOR-(16*(ST=5))+(16*(ST=6))+(16*(ST=7))-(16*(ST=9))-(16*(ST=10))-(16*
=11))
660 VERT=VERT+(16*(ST=5))+(16*(ST=9))+(15*(ST=13))-(16*(ST=6))-(16*(ST=10))-(
(ST=14))
670 IF HOR>176 THEN HOR=48
680 IF HOR<48 THEN HOR=176
690 IF VERT>64 THEN VERT=64
700 IF VERT<-80 THEN VERT=-80
710 IF STRIG(0)=0 THEN 730
720 GOTO 580
730 POKE 77,0:A=(HOR-48)/16:B=(VERT+80)/16
732 TRY=TRY+1
733 A$=STR$(TRY):POS=11
734 GOSUB 19000
740 IF S(A,B)=1 THEN 10000
750 IF S(A,B)=2 THEN 11000
760 VERZ=2000
770 VERS=1080
780 GOTO 126
1080 REM
1100 IF GESEHEN=0 THEN GESEHEN$=CHR$(47):GOTO 1110
1105 GESEHEN$=CHR$(GESEHEN+16)
1110 I2=((ASC(GESEHEN$(1,1))*8)+57344):I3=I1+B*150+(A*2)+1
1120 FOR SCH=0 TO 7
1130 POKE I3+SCH*20,PEEK(I2+SCH)
1140 NEXT SCH
1150 PLOT A*16,B*8:DRAWTO A*16+16,B*8
1155 IF GESEHEN=0 THEN 1230
1160 FOR SCH=1 TO GESEHEN
1170 SOUND 0,243,10,4
1180 SOUND 1,29,10,4
1190 FOR LOOP=1 TO 15:NEXT LOOP
1200 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
1210 FOR LOOP=1 TO 15:NEXT LOOP
1220 NEXT SCH
1225 GOTO 580
1230 FOR SCH=63 TO 45 STEP -1
1240 SOUND 0,SCH,10,4
1250 NEXT SCH
1260 SOUND 0,0,0,0
1265 S(A,B)=3:REM **** POSITION WURDE BEREITS ABGEFRAGT ****
1267 IF FLAG THEN 14000
1270 GOTO 580
2000 IF (X>9) OR (X<0) OR (Y>10) OR (Y<0) THEN 2500
2010 IF S(X,Y)=1 OR S(X,Y)=2 THEN GESEHEN=GESEHEN+1:GOTO 2500
2020 RETURN
2400 O=7:X=A:Y=B
2500 ON O GOTO 140,160,180,200,220,240,260,275
10000 REM **** SOUND FUER GEFUNDEN ****
10010 RESTORE 10200
10020 FOR SCH=1 TO 3
10030 READ TON
10040 SOUND 0,TON,10,4
10050 SOUND 1,TON+1,10,4
10060 FOR LOOP=1 TO 25 NEXT LOOP
10070 NEXT SCH
10080 TREFFER=TREFFER+1
10090 IF TREFFER=RSCH THEN GOTO 12000
10100 S(A,B)=2
10110 SOUND 0,60,10,4
10120 SOUND 1,61,10,4
10140 FOR LOOP=1 TO 25:NEXT LOOP
10150 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
10200 DATA 121,96,81
10500 REM **** KAESTCHEN AUFFUELLEN ****
10510 PLOT A*16+15,B*8+7:DRAWTO A*16+15,B*8
10520 DRAWTO A*16,B*8:POSITION A*16,B*8+7
10530 POKE 765,3
10540 XIO 18,#6,0,0,"S:"
10550 GOTO 580
11000 REM **** SOUND FUER DOPPELABFRAGE ****
11010 FOR SCH=1 TO 10
11020 VA1=INT(RND(0)*255)
11030 VA2=INT(RND(0)*13)
11040 VA3=INT(RND(0)*14)
11050 SOUND 0,VA1,VA2,VA3
```

Beispiel 1

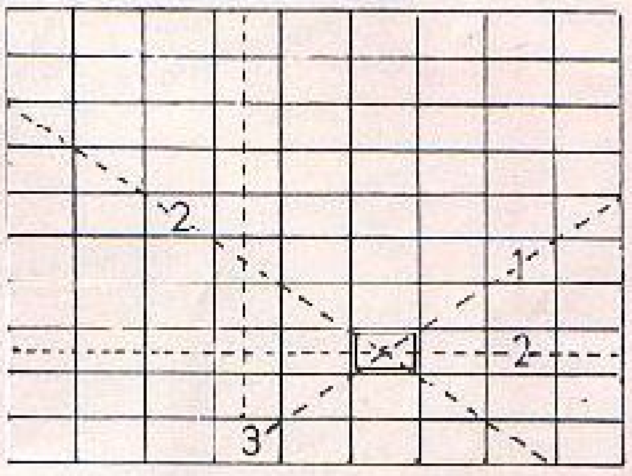


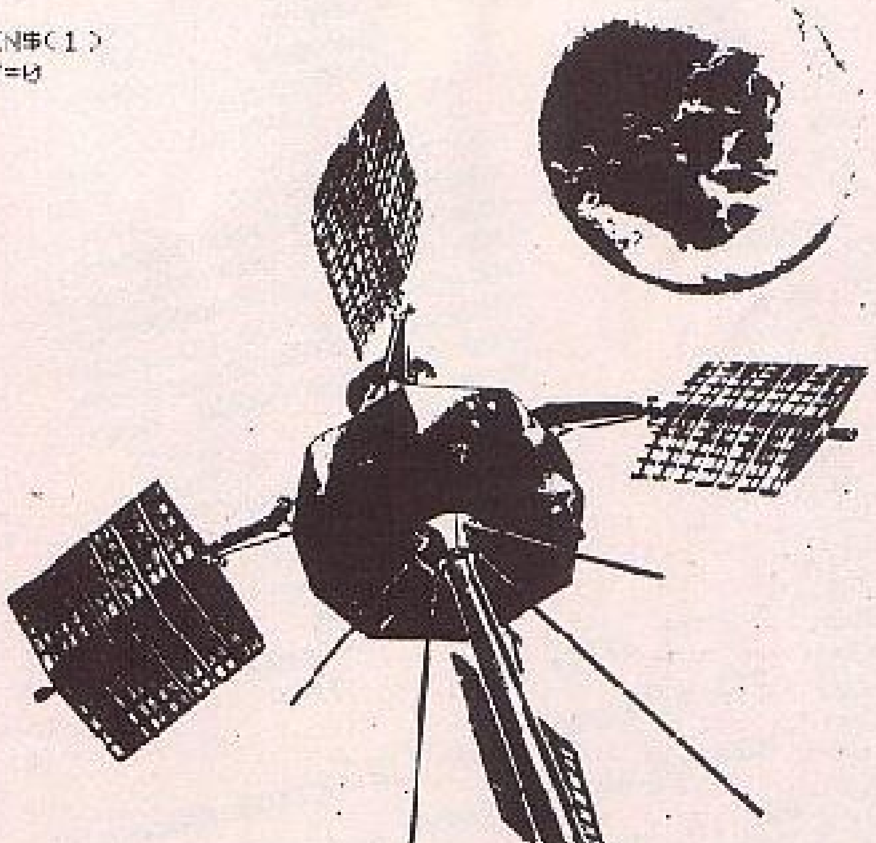
Beispiel 2



```
11060 NEXT SCH
11070 SOUND 0,0,0,0
11080 GOTO 580
12000 FLAG=0:FOR T=6 TO 255 STEP 4
12010 SOUND 0,T,10,10
12020 SOUND 1,T-1,10,10
12030 SOUND 2,T-2,10,10
12040 SOUND 3,T-3,10,10
12050 T=T-2
12055 IF STRIG(0)=0 THEN FLAG=1
12060 SOUND 0,T,10,10
12070 SOUND 1,T*2,10,10
12080 SOUND 2,T*3,10,10
12090 SOUND 3,T*4,10,10
12100 NEXT T
12105 IF FLAG=0 THEN 12110
12109 IF FLAG=1 THEN IF STRIG(0)=1 THEN 12109
12110 FOR SCH=1 TO 150
12120 PLOT INT(RND(0)*144),INT(RND(0)*80)
12130 NEXT SCH
12131 FOR SCH=15 TO 0 STEP -1
12132 SETCOLOR 0,2,SCH
12133 FOR SCH1=1 TO 30:NEXT SCH1
12134 NEXT SCH
12135 POKE 53277,0
12137 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
12140 RUN
13300 REM **** LETZTES PM BILD LOESCHEN ****
13310 J=I*256+1024
13330 FOR SCH=34 TO 192
13040 POKE J+SCH,0
13050 NEXT SCH
13060 RETURN
14000 REM **** ZEICHNEN DER SPINNE ****
14010 VERZ=15000
14020 GOTO 126
15000 REM
15005 IF X>9 OR X<0 OR Y>10 OR Y<0 THEN 15500
15006 IF Y=10 OR X=9 THEN 15020
15010 IF S(X,Y)=0 THEN PLOT X*16+12,Y*8+4
15020 RETURN
15500 ON C GOTO 140,160,180,200,220,240,260,580
16000 REM SUNHRSUUND
16010 FOR SCH=1 TO 3
16020 B=15
16030 SOUND 0,20,10,B
16050 SOUND 0,22,10,B
16070 B=B-0.5
16080 IF B=0 THEN 16100
16090 GOTO 16030
16100 SOUND 0,0,0,0
16110 FOR C=1 TO 50:NEXT C
16120 NEXT SCH
16130 RETURN
17000 REM *** INITIALISIERUNG ***
17010 TRAP 17020:OPEN #1,4,0,"K":DIM S(10,11),A$(13),GESEHEN$(1)
17020 GRAPHICS 1+16:COLOR 1:I0=38786:I1=38880:TREFFER=0:TRY=0
17030 POSITION 3,7:? #6;"L O C A T I O N"
17035 POSITION 7,10:? #6;"START ?"
17040 POSITION 0,19:? #6;"COPYRIGHT H.FRITSCH"
17050 POSITION 4,21:? #6;"THE RELEASE"
17060 POKE 708,PEEK(53770)
17070 IF PEEK(53279)<>6 THEN 17060
17075 GRAPHICS 1+16:SETCOLOR 0,7,8
17080 POSITION 0,4:? #6;"WELCHEN SCHWIERIG-  KEITSGRAD ?"
17090 POSITION 0,7:? #6;"1 ODER 2 ???"
17095 GET #1,K
17100 IF K=ASC("1") THEN RSCH=5
17103 IF K=ASC("2") THEN RSCH=6
17105 IF RSCH<>5 AND RSCH<>6 THEN 17095
17106 POSITION 0,11:? #6;"EINE ORTUNGSSPINNE ?"
17107 POSITION 0,13:? #6;"J ODER N ???"
17108 GET #1,K
17109 IF K=ASC("J") THEN FLAG=1
17110 IF K=ASC("N") THEN FLAG=0
17112 IF K<>78 AND K<>74 THEN 17108
17115 GRAPHICS 1+16:SETCOLOR 0,7,8
17120 POSITION 5,9:? #6;"DU HAST"
17121 POSITION 5,11:? #6;"...";RSCH;"..."
17122 POSITION 5,13:? #6;"RAUMSCHIFFE"
17123 POSITION 5,15:? #6;"ZU ORTEN"
17124 GOSUB 16000
17125 GOTO 350
18000 REM *** ANZEIGE DER VERSUCHE **
18010 A$="VERSUCH :":POS=3
19000 REM *** POKEN AUF BILDSCHIRM **
19010 FOR SCH=1 TO LEN(A$)
19020 I2=57344+((ASC(A$(SCH,SCH))-32)*8)
19030 I3=I1+42*40+POS+SCH-1
19040 FOR LOOP=0 TO 7:POKE I3+LOOP*20,PEEK(I2+LOOP):NEXT LOOP:NEXT SCH
19050 RETURN
```

Beispiel 3





Chamäleon

für den Apple II

Das Spiel "Chamäleon" bedarf keiner weiteren Erläuterung, es erklärt sich selbst in den Zeilen 38 - 48. Hier nur eine kurze Beschreibung des Programmes:

Die Zeilen 0 37 erzeugen zusammen mit dem Unterprogramm in den Zeilen 157 - 179 ein Titelbild. Dabei zeigen die Zeilen 173 - 176 an, ob man evtl. schon Speicherplatz auf der Graphikseite belegt. Dies spielt hier jedoch keine Rolle, da das Programm keine hochauflösende Graphik verwendet. Die Zeilen 50 - 77 initialisieren das Hauptprogramm und erzeugen die Spielgraphik. Zeile 78 - 80 erzeugt Zufallskoordinaten und setzt die Fliege ins Bild. Zeile 81 - 101 bildet die Hauptschleife. Sie bewegt das Chamäleon auf dem Bildschirm und wartet auf das Drücken einer Taste. Falls eine Taste gedrückt wurde springt das Programm in Zeile 102 und das Chamäleon streckt seine Riesenzunge nach der Fliege aus. In Zeile 106 wird entschieden, ob die Fliege erwischt wurde. Wenn ja, so wird in Zeile 110 - 134 die Punktezählung durchgeführt. Nach Ablauf der Spielzeit springt das Programm in Zeile 135 und zeigt eine kurze Spielauswertung.

Das Spiel ist auf Apple II-Computern und allen Nachbauten ab 16K lauffähig. Falls Sie auf Ihrer Tastatur das Zeichen "§" vermissen, so nehmen Sie dafür CHR=(64), "Klammerafie" genannt. Das Paragraphenzeichen hat sich hier nur beim Auflisten durch Verwendung des deutschen Zeichensatzes im Drucker eingeschlichen.

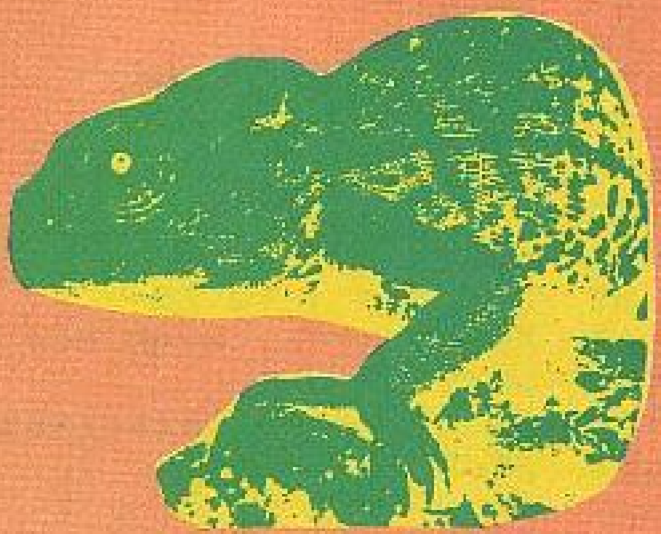
Viel Spaß beim Spielen!

```
0  REM ************************
1  REM
2  REM
3  REM    COPYRIGHT
4  REM
5  REM    GERHARD RUNGE
6  REM    FORSTSTR. 74
7  REM
8  REM    4200 OBERHAUSEN 14
9  REM ************************
10 REM
11 REM  PROGRAMMANFANG
12 N$ = "    C H A M AE L E O N"
13 GOSUB 157
14 PRINT  TAB( 10);N$
15 PRINT
16 PRINT "              000        000 "
17 PRINT "             00000      00000"
18 PRINT "            0000000   0000000"
19 PRINT "           000000000000000C00000"
20 PRINT "          000     0C00000     0000"
21 PRINT "          00       003         0000"
22 PRINT "         C000    000000       00000"
23 PRINT "         0000000000U0000C000000000"
24 PRINT "         000000000;C0.0000000000"
25 PRINT "         000000000()0C00000000000"
26 PRINT "         00000000C0  000000000000"
27 PRINT "         00000000000000000000000U"
28 PRINT "         0000 000000000000000000CO"
29 PRINT "         000C 00000000000000   000"
30 PRINT "         0000      ###       0000"
31 PRINT "          00000 ###       00000'"
32 PRINT "           00000###0000000"
33 PRINT "            00000###000000'"
34 PRINT "             00000###0000"
35 PRINT "              00000##00"
36 PRINT "               00000###    #####'"
37 PRINT "                  ######  ##  ##"
                           ####      ##'
                                    #    ";
38 FOR X = 0 TO 2222: NEXT X
39 HOME
40 PRINT "DIE EIDECHSE WILL DIE FLIEGE FANGEN."
41 PRINT
42 PRINT "JEDE BELIEBIGE TASTE BETATIGT DIE ZUNGE"
43 PRINT
44 PRINT "BEI 10, 20 ODER 30 PUNKTEN GIBT ES       ZEITBONUS."
45 PRINT : PRINT : PRINT "SO SIEHT SIE AUS:  ^  . SIE IST SCHWER  ZU FINDEN."
46 PRINT : PRINT
47 PRINT "----------------------------------------"
48 PRINT : PRINT : PRINT "       V I E L   S P A S S !"
49 PRINT : PRINT : PRINT "ZUM SPIELBEGINN EINE TASTE DRUCKEN"
   GET T$
```





```
50  PRINT : PRINT : PRINT "    FERTIG MACHEN !!!!!!!"
51  FOR X = 0 TO 1000: NEXT X
52  PRINT : PRINT : FOR X = 0 TO 39: PRINT "*";: FOR Y = 0 TO 20: NEXT Y,X
53 BZ = 20
54 BO = 0:SO = 0
55 TI = 0
56 ZEIT = 1000
57 Z = 0:F = 0
58  REM
59  IF SO > 1000 THEN BZ = 10
60 F = F + 1
61  HOME
62  PRINT "                          .       ."
63  PRINT "       ..                 .      ."
64  PRINT "      (  )             ......  ......"
65  PRINT "     ((.,))                . O ."
66  PRINT "   (><''.))   ()          .      ."
67  PRINT "  (.,))).') ('))         .        ."
68  PRINT "  (   ( ( )   (, )"
69  PRINT "   ((  '.)     (')"
70  PRINT "--(.'  )----(  )---------------------------'
71  PRINT "     ( )       !!"
72  PRINT "      !        !!   YY  YY              YYY "
73  PRINT "YY   ! YY     !! YYYYYYY      YYYYYYY YYY Y'
74  PRINT "YYY !YYYYYY!!YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY';
75  PRINT "YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY"
76  PRINT "XYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYXYX
YXYXYXYXYX'
77  PRINT
78 HF =  INT ( RND (1) * 38) + 2:V =  INT ( RND (1) * 16 + 1)
79  VTAB V: HTAB HF
80  PRINT '^"
81 E$ = ' -===%%%' ";E1$ = " > <  "
82 A =  PEEK ( - 16368)
83  FOR H = 1 TO 37
84  VTAB 18: HTAB H: PRINT " ,$";
85 HL = H - 7: IF HL < 1 THEN HL = 1
86  VTAB 19: HTAB HL: PRINT  RIGHT$ (E$,2 + H)
87  VTAB 20:HL = H - 3: IF HL < 1 THEN HL = 1
88  HTAB HL
89  PRINT  RIGHT$ (E1$,H + 2);
90 TI = TI + 1
91  VTAB 22: HTAB 1
92  PRINT "ZEIT: ";TI;"  FLIEGEN: ";Z;"  VERSUCH: ";F
93  PRINT : PRINT 'ZEITBONUS:";BO;"   SONDERBONUS:";SO;
94  IF TI > ZEIT THEN 135
95 A =  PEEK ( - 16384): IF A < 128 THEN 99
96  GOSUB 102
97  IF TI < ZE THEN 58
98  GOTO 135
99  NEXT H
100 TR = 0
101  GOTO 58
102  REM
103  REM
104  FOR T = 17 TO 3 STEP  - 2
105  VTAB T: HTAB H + 3: PRINT "(";: VTAB T - 1: HTAB H - 3: PRINT ")";
106  IF H + 3 = HF AND T < V + 2 THEN 110
107  NEXT T
108 TR = 0
109  RETURN
110  REM
111  PRINT ""
112 G =  - 16336
113  FOR X = V TO 17
114  IF X =  < 1 THEN  VTAB 1: GOTO 116
115  VTAB X - 1
116  HTAB HF: PRINT " ";
117  VTAB X: HTAB HF: PRINT O;: FOR Y = 0 TO 100: NEXT Y
118 Y =  PEEK (G) -  PEEK (G)
```



```
119  NEXT X
120  HTAB HF: VTAB 17: PRINT " ";
121 Y =  PEEK (G) -  PEEK (G) +  PEEK (G) =  PEEK (G)
122  VTAB 22: HTAB 1: PRINT "FLI";"EGE GESCHNAPPT!      SCHMATZ";" !!!    ";
123  FOR X = 0 TO 700:Y =  PEEK (G): NEXT X
124 Z = Z + 1
125  IF Z = 11 THEN TI = TI - 50:BO = BO + 50
126  IF Z = 21 THEN TI = TI - 150:BO = BO + 150
127  IF Z = 31 THEN TI = TI - 300:BO = BO + 300
128  VTAB 24: HTAB 1
129 TR = TR + 1
130  PRINT "ZEITBONUS : ";BO;
131  IF Z > 9 AND TR > 2 THEN  PRINT "  SONDERBONUS : ";SO + TR * BZ;:ZEIT = ZEI
T + TR * BZ:SO = SO + TR * BZ
132  PRINT
133  FOR X = 0 TO 40: PRINT "*";: FOR Y = 0 TO 15: NEXT Y,X
134  RETURN
135  REM
136  VTAB 22: HTAB 1
137  PRINT "    "
138  HOME : PRINT : PRINT
139  PRINT "DIE ZEIT IST UM !                         "
140 Q = Z / F * 100:Q =  INT (Q)
141  PRINT : PRINT "ES WURDEN INSGESAMT ";Z;" FLIEGEN IN ";F
142  PRINT "VERSUCHEN GEFANGEN."
143  PRINT : PRINT "DAS IST EINE TREFFERQUOTE VON ";Q;" %"
144  IF Z < 7 THEN  PRINT : PRINT "SOGAR DAS TAPFERE SCHNEIDERLEIN WAR      BESSE
R."
145  IF Z = 7 THEN  PRINT : PRINT "GENAU WIE DAS TAPFERE SCHNEIDERLEIN."
146  PRINT : IF Z > 7 THEN  PRINT "BRAVO !                                    HIERM
IT SIND SIE ZUM TAPFEREN SCHNEIDER-LEIN DER NEUZEIT ERNANNT."
147  IF Q > 50 THEN  PRINT "GUTE LEISTUNG !"
148  IF ZE > 1001 THEN  PRINT "HERVORRAGENDE LEISTUNG !"
149  FOR X = 0 TO 1000: NEXT X
150  PRINT : PRINT : PRINT "MÖCHTEN SIE NOCH EINMAL SPIELEN ?"
151  GET X$
152  IF X$ = "N" THEN  HOME : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT " AUF WIEDER
SEHEN !": PRINT : END
153  IF X$ <  > "J" THEN 151
154  HOME
155  GOTO 50
156  END
157  REM   ADDRESSKOPF
158  HOME
159  FOR X = 1 TO 40
160  PRINT "*";
161  NEXT
162  FOR X = 1 TO 18
163  PRINT "*";: HTAB 40: PRINT "*";
164  NEXT
165  PRINT "****************************************"
166  HTAB 5: VTAB 3
167  PRINT N$;
168  HTAB 5: VTAB 6
169  PRINT "ALLE RECHTE BEI : "
170  PRINT : PRINT : PRINT : HTAB 10: PRINT "GERHARD RUNGE "
171  PRINT : HTAB 10: PRINT "FORSTSTR. 74  "
172  PRINT : PRINT : HTAB 10: PRINT "4200 OBERHAUSEN 14  "
173  VTAB 22: PRINT "FREIE SPEICHERPLATZE: "; FRE (0)
174 EN =  PEEK (175) +  PEEK (176) * 256
175  PRINT "PROGRAMMENDE:              ";EN
176  PRINT "PROGRAMMLANGE:             ";EN - 2048;"   ";
177  GET X$
178  HOME
179  RETURN
180 Z = Z + 1
181  PRINT Z
182  SAVE
183  GOTO 180
```

Chamäleon

2300 Kiel

MCC Laden
Micro Computer Christ
Rathausstraße 4, 2300 Kiel 1
Telefon (04 31) 9 63 76

APPLE
ATARI
BASIS
Commodore
DAI
EACA
OSBORNE
SHARP
TANDY

4000 Düsseldorf

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER
DATA BECKER
Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. 0211/310010

5860 Iserlohn

Computerhaus Mast OHG
Friedrichstraße 84
5860 Iserlohn

5000 Köln

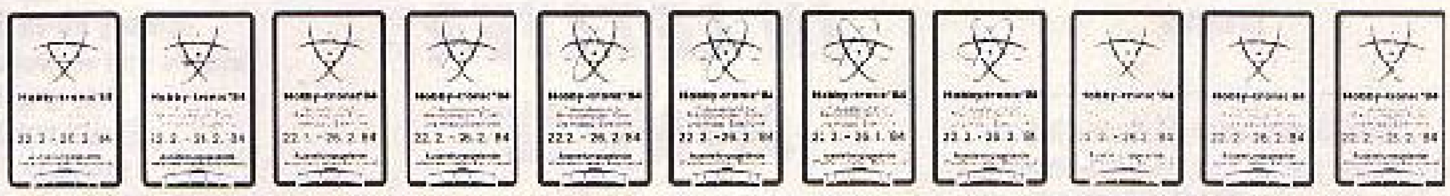
BUCHHANDLUNG
GONSKI
Fachbücher + Fachzeitschriften für Mikrocomputer
Gertrudenstraße 2—4 (Ecke Neumarkt)
5000 Köln 1, Telefon (0221) 21 05 28

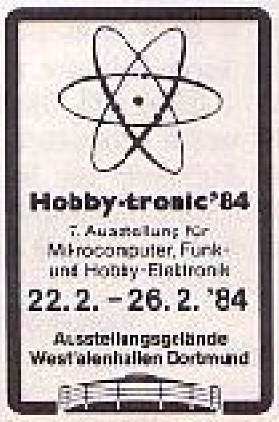
6630 Saarlouis

6630 Saarlouis,
Lothringerstraße 9
Minninger
ELEKTRONIK · FUNK

3000 Hannover







Endlich

DARAUF HABEN ALLE GEWARTET !!!
***** **STAUB-ABDECK-HAUBE** *****
AUS WEICH-PVC PASSEND FÜR **VC-20/C 64** DM 14,95 INCL. VERP.
WS-WERBETEAM · LISTER DAMM 5-7, 3 HANNOVER 1 · TEL. 0511/660103
FÜR FLOPPY DM 23,50
VERSAND PER NN + PORTO

Machen Sie Ihren VC-20/64 zum Profisystem!

Z.B. mit Hardware (nur VC 20)
- 64 K Ram Karte incl. Pseudofloppy Software 248,-
- 40/80 Zeichenkarte 235,-
- Steckplatzerweiterung
- mit 5 Plätzen, gepuffert 158,-
- mit 2 Plätzen 53,-
- Eprom Programmiergerät incl. Software 198,-

Mit Spitzensoftware:
(Diskettenbetrieb)
- Tabellenkalkulation 98,-
- Buchhaltung 248,-
- Fakturieren 198,-
- Adressverwaltung 98,-
- Statistikpaket 54 700,-
- Makroassembler 195,-
- Spiele u. einiges mehr.

Endlich lieferbar für C-64:
- Die 80 Zeichenkarte 298,-
- Das Systemhandbuch zum Commodore 64 u. VC-20 74,-
- 6502 Assembler-Kurs 38,-

Katalog gegen 2,-DM Briefmarken.
Lieferung per Nachnahme.

Peter Hemmer
Hardware u. Software
Hindenburgstraße 196, 6730 Neustadt
☎(06321)3 19 92

Computer-/Software-Literatur



Im Fachhandel Prospekt RV3 gegen Freiumschlag
W.-D. Luther-Verlag
Elisabethenstraße 32 · 6556 SPRENDLINGEN

Computer Zubehör



H. Hofmann & W.-D. Luther

Schützen Sie Ihre wertvolle Elektronik mit
- **Staubschutzhauben**

Legen Sie Ihre gelochten 3-Loch-Materialien ab in
- **3-Loch-Ordner** *(US-Maße)*

Nutzen Sie Ihre Disketten-Rückseite mit unserem
- **Disketten-Umdreh-Set**

Frischen Sie Ihre verbrauchten Farbbandkassetten mit schwarzer Farbbandfarbe auf mit dem
- **REFRESHER**

Prospekt gegen Freiumschlag.
ComZu · H. Hofmann & W.-D. Luther
Ulmenweg 3 · 6086 RIEDSTADT 3
Händleranfragen willkommen!

Multiplan (deutsch!) für den
C 64 unter Commodore-BASIC
(Solange der Vorrat reicht) **425,– DM**

KLEINANZEIGEN

Tausche **ZX-Spectrum** Software Liste an C. Tiensch, 2812 Hoya, Deichstraße 40, ☎04251/2355

C-64! Wer tauscht Software u. Anleitungen? Egal, ob Kassette oder Diskette! Thomas Raddatz, Schulenburgalle 140, 3180 Wolfsburg 1, ☎05361/61110

Tausche **ZX-Spectrum** Programme ☎02 04/70311 (Ab 19 Uhr)

Kontakte

Neu: Commodore 64 User Club
Information bei: J. Erb, Theresienhöhe 6B 8 München 2 ☎089/5023659 oder Roland Peter, ☎ 089/2608311

SINCLAIR BENUTZER CLUB, mit sehr großer Software Bibliothek, SBC, Turnerstraße 37 A, 2820 Bremen 71

Verschiedenes

Telefonanrufbeantworter, Drahtlos Telefone, US-Telefone ☎0931/411179

An/Verkauf Hard- u. Software Interessante Info gegen Freiumschlag. I. Hain, Postfach 1328, 3550 Marburg

ZX-Spectrum - Schaltplan 5,- DM u.a. Ihrig, Alcestr. 31, 6078 Neu-Isenburg

Basic-Kurs VC 20 + VC 64
Kompakt-Kurs I + II Teil mit Kassette zu verkaufen. Information: Rolf Freitag, Kneisenaustraße 87, 4600 Dortmund 1 ☎0231/825826 oder gegen 80 Pfennig Rückporto



HÜBSCHE JUNGE DAMEN aus nah u. fern suchen Briefwechsel, Freizeitgestaltung, Urlaub, Heirat etc **Fotoprospekt** kostenlos! D.Rothe, 1Berlin, Postfach270/U

IN LETZTER MINUTE

Biete an Software

Commodore 64
Neueste Spitzensoftware - über 500 Programme geg. Kostenbeitrag zu verkaufen. Auch Tausch möglich. Liste geg. RP. M. Müller, Alleestr. 63a, 4200 Oberhausen 1

CBM 64 ●●● Programme Stück 3,- DM Info gegen Rückporto oder Cassette mit 30 Superprogrammen + Info =40,- DM **VC-20** ●●● 40 Modulprog. =40,- DM Scheck/Bar (NN+5,-). H. Schmidt, Mühlenstraße 85, 4005 Meerbusch 3

C-64- ca. 150 Programme günstig zu verkaufen, Info bei M. Hellwig 4700 Hamm 1, Otto-Krafft-Platz 18

TI-99/4A: Bior., Bruchrechnen, Bundesliga, Spiele und diverse Programme, preiswerte Information gegen Rückumschlag. B. Knedel, Tulpengasse 16 3171 Weyhausen, ☎05362/71187

CBM 64 Software Tausch u. Verkauf ★ To/Programme. M. Lobchard, Post★ lagernd, 7900 Ulm (Rückporto) ★

VC-20/64 Soft- + Hardware, Katalog gratis. A. Medinger Electronic, Königswinterer Straße 116 5300 Bonn 3

Achtung VC-20 Besitzer
Tausche und verkaufe Programme Info gratis D. Austermühl Postfach 72 3503 Lohfelden

●●●●● **VC-20 Soft** ●●●●
● Super Software zu Superpreisen: ●
● 1 DM-4 DM, 3K-32K-Progr. 400 ●
● versch. Programme. Katalog gegen ●
● Rückporto bei: Matthias Gärtner, ●
● Schwarzwaldring49,7505Ettlingen4 ●
●●●●●●●●●●●●●●

Hallo C-64 Freaks
Habe spitzen Software aus England und USA, Info gegen 0,80 Pfennig in Briefmarken Manfred Baumann, Pannoramastraße 13 7900 Ulm-Ermingen

CBM 64. Über 400 Programme, Tausch o. Unkostenbeitrag. Liste gegen Fr. 1,60 DM in Briefmarken, bei D. Winterberg Albachstraße 12, CH-8305 Dietlikon

★★★★★★★★★★★★★★
★ **ZX Spectrum** Super-Software ★
★ The Quil (48K) - zur einf. ★
★ Progr. von Adventures 65,- DM ★
★ BETA BASIC (16/48K) ca. 40, DM ★
★ zus. Befehle + Funktionen f. ★
★ den Spectrum DM 55,- !! ★
★ SOFTEK FP-Compiler (16/48K) ★
★ (der beste seiner Art) wan- ★
★ delt fast alle Basic-Bef. in ★
★ M-Code um, auch Strings und ★
★ Fließkomma DM 99,- außerdem ★
★ alle PGM aus dem Hause Softek! ★
★ Informationen/Bestellungen: ★
★ ULTRASOFT ★
★ Kamperweg 167, 4 Düsseldorf 12 ★
★ ☎0211/278336 ★
★★★★★★★★★★★★★★

TI-99/4A: Superspiele in Ex-Basic Action, Spannung, Spaß, Topgrafik! Da zeigt der **TI** was er kann !!! Und er kann mehr als Sie denken! Von Frogger bis Defender!! **Ab 5 DM** Ausführl. INFO (Rückp.) E. Walter, Pfortengartenweg 57, 6230 Frankfurt 80

VC-20+ZX-81 Progr. hat A. Oldenburg Lange Straße 47, 2190 Cuxhaven 12

Spectrum: 48K 5 schnelle Bildschirmseiten Kass. 15,- DM/Joystickanschluß, alle Spiele, 7 Funk, kompletter Bausatz 30,- DM (Scheck/Schein) Hans Nonn, 1 Berlin 21, Werftstraße 4

■■ **C-64 1A Software superbillig!**
■■ Umfangr. Liste 1 DM BM. IG-Soft ■
■■ Homburgerstr. 35, 6365 Rosbach ■

Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in Homecomputer

An Homecomputer
Westring 59c
Postfach 629
3440 Eschwege

Unter der Rubrik „Kleinanzeigen" veröffentlichen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebote, Kauf- und Tauschgesuche, Kontaktaufnahme bzw. Erfahrungsaustausch usw.

Preise für „Kleinanzeigen":
Private Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 5,— DM inkl. MwSt. Chiffregebühr je Anzeige 10,- DM.

Gewerbliche Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 7,— DM inkl. MwSt. (dürfen nicht unter Chiffre erscheinen).

Name und Adresse ______________________

______________________ Abo.-Nr. ______

Unterschrift ______ Ich zahle sofort nach Rechnungserhalt. ______ Datum ______

Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

Zutreffendes ankreuzen

suche ☐ Software   suche ☐ Hardware   ☐ Tausch   ☐ Versch.
biete an ☐ Software   biete an ☐ Hardware   ☐ Kontakte   ☐ Chiffre

KLEINANZEIGEN

Biete an Software

CBM64 Tausch+Verkauf ☎02235/78802

Motor Mania von Audiogenic für CBM 64 bei uns nur DM 36,- (siehe Reviews HC 1/84), **Footballmanager für SP 48K** bei uns DM 29,- Computer-Store, Herzebrocker Straße 46, 4830 Gütersloh 1 Händleranfrager erwünscht! Liste gegen 2,- DM in Briefmarken. ☎05241/27737

★★★★ **Commodore 64** ★★★★★
★ Verkaufe Super-Software für DM ★
★ 4-5, Liste gegen 80,- Pf. von Jens ★
★ Kriese, Oldendorferstraße 23, ★
★ 4802 Halle ★
★★★★★★★★★★★★★

VC-20 (3,5K) Unkostenbeitrag je Programm **1,- DM** ☎0641/42785

● ● ● ● **C-64 Software** ● ● ● ●
● Super MSP. Spiele, Compiler etc. ●
● umfangreiche Liste 1 DM Briefm. ●
● K. Lorenz, Friedewalder Straße 32A ●
● ● ● 6430 Bad Hersfeld 1 ● ● ●

Spectrum: Ah Diddums, Jumping Jack Spawn of Evil 15,- DM, ☎0228/475566

TI-99 / Ext.Basic: VON MADAGASKAR, aktionr. U-Boot-Spiel in trickr. Grafik, Soundeffekte. Kassette 15,- DM bei Nichtgef. Geld zurück. Weitere profess. Pgmme. Info kostenlos. D. Taube, Dingelstedtwall 16, 3260 Rinteln 1

● **CBM-64**-Software auch Tausch! ●
● Liste an/von: Sven Emmerich ●
Agnes-Miegelstraße 34, 4030 Ratingen 6

★★★★ **Spectrum** ★★★★★
★ Profitastatur 185,- DM ★
★ Lightpen 95,- DM ★
★ Programmierbares Joy- ★
★ Stickinterface 128,- DM ★
★ Quickshot-Joystick 39,- DM ★
★ Erw. a. 48K 98,- 80K 198,- DM ★
★ Bei Vorkasse 3,- bei Nachn. 8,- DM ★
★ Porto u. Verpackung, FINCKH 7475 ★
★ Meßstetten, Am Weichenwang 17 ★

TI-99/4A **!!Programme!!**
Z. B. Flugsimulation, Mondlandung --Anti-Listschutz-- H. Rafeiner, 2 Hamburg 54, Lokstedter Steindamm 69 a

TI-99 Software! Info gegen 80 Pfg. C. Schmidt, Auerbacherstr. 31, 85 Nürnbg. 30

● **TI-99/4A** ● Super-3D-Spiele! Topgrafik **!** Sound! Datei! Grafikprogramme! **Action**-Spiele!... Adventures!! ab 1,- DM/Information 1,- DM C. Wurzer, Grünlenweg 14, 8500 Nürnberg

● ● ● **CBM-64** ● ● **CBM-64** ● ● ●
Supersoftware ● Geist statt Ufos Programm mit vielen ● Tricks ● für alle die noch lernen wollen. Info gegen 1,- DM bei K. P. Dinges, Fr. Ebert-Straße 8, 6393 Wehrheim 3

ZX-81+16K + 2 Kassetten+Bücher, NB=290 DM VB=230 DM ☎02174/5927

■■■ Systemwechsel: Verkaufe ges.
■ **VC** ■ Software (ca. 170 Prg. ROM u. a.) geg.
■ **20** ■ Höchstgebo: (VB:100DM) J. Güttel
■■■ Kölnerstr. 99, 5650 Solingen

TI-99/4A: Superspiele in Ex-Basic Da zeigt der TI was er kann!!! Action, Spannung, Spaß, Topgrafik Und er kann mehr als Sie denken Ausführliche Info (Rückporto), B. Walter Pfortengartenweg 57, 6230 Frankfurt 80

VC-20 Software und Hardware abzugeben. H. Kumpfert, 2200 Elmshorn, Gärtnerstraße 89, ☎20702

Qualität Disketten, Super Angebot 10 Stück/Karton für **VC-20/64, Apple** Vorkasse 50,- DM, Nachnahme 53,- DM ☎06171/72892

Verkaufe **VC-1211A** und Software für **VC-20:** Info 80 Pfennig bei D. Vödisch, 2313 Raisdorf, Ulmenstraße 23

TI-99/4A ● **Space-Hunter** ● **Hurry-Jae** ● Super Games in Ex-Basic, Stradmann Steuerwalderstraße 81, 3200 Hildesheim

C-64 Super Maschinenprogramm/Spiel Höllenhits. Liste gegen Rückporto. Bei ★ Postfach 1526, 3540 Korbach 1 ★

● **Blitzversand VC-20/VC-64** Programme
● Sofort freies Info anfordern ● ● ●
● Umfangr. PGM-Sammlungen ● ● ●
● Schnell, billig und sehr gut ● ● ●
● Von H. Wolf, ☎04101/27293 ● ● ●
● Tangstedterstraße 5 2080 Pinneberg

SPITZENSPIELE für Ihren **TI-99.** Wo? Bei T&M SOFTWARE in TI und EX. Basic. PGM ab 2,50 DM. Spielen Sie u. a. CATCH-MAN. Info gegen Rückporto bei: T. Vater, Sibylenweg 10, 4220 Dinslaken. Es lohnt sich!

★★★★★ **GBASIC** ★★★★★
BISHER gab es Grafikerweiterungen, Toolkits, Extended Basicx und Maschinensprachemonitore.
JETZT gibt es **GBASIC**, die universelle Betriebssystemerweiterung für den **VC-20** mit 32K.
Nur DM 99,90 (Kassette).
Nur DM 119,90 (Diskette)
Auch **C-64** Besitzer können aufatmen. **GBASIC 64** mit über 100 Befehlen im 16K-ROM-Modul ist jetzt erhältlich. Noch heute Gratisinfo GBH20/GBH64 anfordern!
OMIKRON SOFTWARE
Erlachstraße 15, 7534 Birkenfeld 2
Händleranfragen erwünscht!
Lizenzprogrammierer gesucht!
★★★★★★★★★★★★★

ZX 81 ● **VC 20** ● **TI 99** ● **CBM 2001** ● Super-Spiele: Liste gegen Freiumschlag. Bei CIG, Gandhistraße 2, 5300 Bonn 1

Supersoftware	**für**	**TI-99/4A**
Z. B.: **PAC-MAN**		**5,-(TI)**
oder **U-BOOTJAGD**		**4,-(Ext)**

Alle Programme der Info (80 Stck) für nur **180,- statt 357,- DM** Info **mit Programm** bei Stefan Verhaaren, Ripshorster 309, 4300 Essen 11. Rückporto

★★★★★★★★★★★★★
★ Spitzensoftware für **TI-99/4A** ★
★ Z. B.: Adressenverwaltung 5,- DM ★
★ Autorennen in 3D 5,- DM ★
★ Auch Programme in Ext. Basic ★
★ Wahnsinnsgrafik und Sound ★
★ Info mit Gratisprogramm gegen ★
★ 2,- DM bei Stefan Verhaaren, ★
★ Ripshorster 309 oder Oliver Brandt, ★
★ Grävenweg 19, 4300 Essen ★
★★★★★★★★★★★★★

ZX-81/16K MC-Action; Mazogs 20,- DM Pac-Man 14,- DM, Schach 20,- DM, Centipedes 12,- DM. Lief. innerh. 2 Tagen! Best. per NN oder Vorkasse. Bittmann, W.-Bergengrünstraße 10, 8262 Altötting

ZX-81 Interessantes Software Angebot, also fordert die Liste bei Dirk Wylezol, Am Mühlbachbogen 14b, 8052 Moosburg/Isar

★ **15 TOP 64** Programme auf 660 DM 50,- VK/Schein an W. Pidun, Vorbruch 21, 4930 Detmold, ☎05231/68235 ab 18 Uhr ★

★ **Wahnsinns-Programme für TI-99** ★
★ Ab Best. über 20 DM-1 Gratisprogr. ★
★ Info gegen 1,- DM bei D. Oehler ★
★ 7534 Birkenfeld, Fleckenäckerweg 1 ★

★★★★ **Texasoft bietet an** ★★★★
★ Action-Spiele auf Cassette ★
★ für Grundgerät **TI-99/4 u.4A** ★
★ neuer Hit: Fotor DM 18,90 ★
★ Werbematerial von TEXASOFT ★
★★ 8 München 19, Ferthastr. 26 ★★

Commodore-64: Superliste mit über 500 **aktuellen PR.** (keine Basicspiele oder Nonsens!) 61 BTS für 1,10 DM Voreinsendung (Briefmarken) von Guido Does, Postfach, 4230 Wesel, ☎0281/64613 oder 62205

Sinclair-Spectrum/ZX-81-Software
Großes Angebot in.-ausländisch. Software sowie Hardware z. B. Hires-TK Hochaufl. Grafik für **ZX-81** oh. Hardware 192x256 P. DM 35,- ZXED Toolkit f. **Spectrum** DM 26,- Info gegen 80 Pfennig Freiumschlag Electronic Vertrieb - Heinz Thiele, Lappenbergsallee 38, 2000 Hamburg 19 Mo-Fr 9-18, Sa 9-13, ☎040/405702

★★ **D64-FORTH** ★★ **D64-FORTH** ★★
Das leistungsstarke und schnelle FORTH jetzt a. f. **CBM 64.** Unterst. Grafik u. Sound. Info D. Luda, Staudingerstraße 65, 8000 München 83 FORTH-Cass. 49,- DM, Handbuch 25,- DM

TI-99/4A Softwaretausch & Verkauf Information ab 18 Uhr, ☎0761/509959

Apple Apple Apple Apple Apple Apple Apple
4 Apple Flipper — nur 30, DM in Hires. mit Farbe u. Sound, max. 4 Spieler, nicht kopiergeschützt nur 30,- in Scheinen an R. Tokodorf Augasse 25, 8750 Aschaffenburg

■■■■■■■■■■■■■■■
■ **CBM-64+ZX Spectrum Software** ■
■ Ca. 200 Programme, enorm günstig ■
■ Liste gegen 1,- DM in Briefmarken ■
■ H. Stefanidis, Hauptstraße 34 ■
■■■■ 5000 Köln 40 ■■■■

● ● ● **CBM-64-Software:** Tausch oder Abgabe gegen Unkostenerstattung! Programme wie Zaxxon, Frogger, ect. nur 5,- DM, Info (80 Pfennig) bei M. Münch, Uhlandstraße 14, 6140 Bensheim 3 ● ●

TI-99/4A+DV/Analyse+Statistik + Farboc+Div. Spielcass.-Cass.Rek. Kab. (NP 900,-) VB: 600,- ab 17 Uhr ☎02104/25692, G. Elzner

CBM 64 - Tausche oder verkaufe gegen Unkostenbeteiligung Super-Programme. Sofort Liste anfordern. G. Kröning, Beethovenstraße 42, 3208 Giesen 2, ☎05066/62828

TI-99/4A: Riesenauswahl an Software (Programme und Module). Info gegen 1 DM CSV Riegert, 7324 Rechberghausen, Schlosshofstraße 5

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
● **Commodore-64-Sonderaktion:** ●
● Software-Paket auf Cassette: ●
● 10 Superspielprogramme (alle ●
● 100% Maschinensprache !!) ●
● Zum Probierpreis: 50,- DM (per NN) ●
● Postkarte an: Jörg Johanningmeier, ●
● Adenauerstraße 6, 6400 Fulda !!! ●
● Nur solange Vorrat reicht !! ●
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● **VC-20** ● ● ● ● **VC-20** ● ● ●
● 150 Progr. (ca. 70 ROM) nur 100 DM ●
● Info gegen Rückporto bei ●
● B. Kraus, Am Waldschwimmbad 2, ●
● 6909 Walldorf, ☎06227/2982 ●
● ● ● **VC-20** ● ● ● ● **VC-20** ● ● ●

TI-99/4A Software-Service
Superprogramme aus aller Welt Programmkassette (Info gegen Rückporto) 99'er Service, An der Weide 21, 3160 Lehrte, ☎05132/54314

● **TI-99/4A** ● **VC-64** ● **ZX-81** ● **Apple II** ●
● Spiel- und Schulungssoftware ●
● zu Billigstpreisen abzugeben! ●
● Liste anfordern bei TEXADUR, ●
● Kaulbachweg 8, 7000 Stuttgart 1 ●

VC-20 GV Supersoftware 100 Programme Info -,80 DM, Martin Schedlbauer, Frauenbrünnlstraße 56a, 8440 Straubing

TI-99/4A: Biorythmus, Bruchrechnen, Bundesliga, Spiele und diverse Programme preiswerte Info gegen Rückumschlag Burghardt Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen, ☎05362/71187

● ● ● ● ● ● **C-64** ● ● ● ● ● ●
● Superangebot ●
● 1. Diskette Programme ●
● nach Ihrem Wunsch ●
● 70,- DM (Scheck) ●
● Absprache ☎02173/78343 ●
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● **Commodore 64** ● ● ● ●
● Spitzensoftware - Topspiele ●
● Info gegen 80 Pfennig ●
● Helmut Stardt, Catharinenstraße 6 ●
● ● ● ● **2200 Elmshorn** ● ● ● ●

● **VC-20 Spitzensoftware VC-64** ●
● Adventures ● Action ● Verwaltung ●
● Scramble Moon-Patroll Lander ●
● Biorythmus und viele andere ●
● Info gegen 1,- DM bei ●
● O. Grumptmann, Hermannstraße 2, ●
● 4370 Marl ☎02365/23739 ●
● Von 17-20 Uhr ● ● Auch Tausch! ●

VC-20 Software - Tausch und Verkauf, H. Iausly, Eythstraße 105, 5000 Köln 91, ☎0221/857876

VC-20 Software bis 4 DM bei U. Hein, Christian-Kruse-Straße 19, 2300 Kiel 1

■ **VC-64** Software für helle Köpfe ■
■ Superbillig oder auch Tausch ■
■ Top-Auswahl ☎0471/37151 ■

VC-64! TOP-Software (Kassette) -Tausch – Verkauf, Info 80 Pfennig. A. Paukrer, Krofdorferstraße 172, 6300 Gießen

KLEINANZEIGEN

TICOM TOP SPIEL/Anwenderprogramme für den **TI-99/4A** Super Preise
Katalog bei R. Toonen,
Buchenweg 7, 4178 Kevelaer 5

Arcadegames für **VC-64 + TI-99** auf Kassette oder Diskette, Liste 1,- DM in Briefmarken, anfordern bei Michael van den Noort, Regenbergstr. 14 4100 Duisburg 12

Sie suchen preisgünstige Software für Ihren **TI-99/4A oder CBM-64?** Ausführliche Info gegen 1,- DM, Riegert, Schlosshofstr. 5, 7324 Rechberghausen

---

VC-64 Verkaufe gesamte Software wegen Wechsel ca 120 Progr. + Spiele Preis VB 200,- DM, ☎0231/486818

CBM-64 Software! Aktuelle Super-Spiele und sonstige TOP Programme
Info 1,- DM! Auch Tausch!
Scholz, Kaiserstraße 35b, 5000 Köln 90

● ●**TI-99/4A**● ●**Super-Software**● ●
● Info-Liste gratis bei T. Chmiel ●
Genter Straße 62, 4200 Oberhausen 14

Neue Spiele aus England für **CBM 64, Spectrum** u.v.m. eingetroffen. Z. B. für **CBM 64:** The Hobbit 78,- DM, Crazy Kong 29,- DM, für **Spectrum:** Frogger 25,- DM, Crazy Kong 25,- DM, Transilvanian Tower 29,- DM, Gesamtliste gegen 2,- DM in Briefmarken, ComputerTyp angeben! Bei DB, P.O.Box 1308, 4830 Gütersloh 1
oder ☎05241/27737 tagsüber

VC-20 Verkaufe meine Modulspielsammlung auf Kassette (3K-Erw.) Z. B. Pal-Man, Gorf, Schach, 40 St. zus. 50,- DM
☎02150/2158, nach 16 Uhr

VC-64 Software Tausch o. Unkosten
A. Janssen, Frankenstraße 56,
4240 Emmerich, ☎02822/52553

DOPPELKOPF können Sie jetzt mit Ihrem **VC-20+16K** oder **VC-64** spielen. Der Computer ersetzt 3 Mitspieler. Cassette 20,- DM, Disk 25,- DM. Näheres unter ☎0251/391991 ab 16 Uhr

---

ZX-81 Programme hat A. Oldenburg, Lange Straße 47, 2190 Cuxhaven 12

● ● ●**CBM-64**● ● ●**CBM-64**● ● ●
CBM-64 Software: Sehr billig und schnell. Über 400 Programme, Gratis-Info bei: A. Mondovits, In den Weihern 22 7840 Müllheim

---

■ 50 sehr gute Spielprogramme ■
■ mit Urheberrecht Original aus ■
■ England, zusammen nur 89,- DM ■
■ für **VC-20, CBM-64, Oric, Spectrum,** ■
■ **Atari, Dragon, ZX-81, BBC, Apple.** ■
■ Micro Computing, Dorrstraße 91 ■
■ 5000 Köln 1, ☎0221/125200 ■

Biete an Hardware

★ ★ **VC-20+3K+Spitzensoftware** ★ ★
günstig abzugeben. Preis nach VB
☎06851/3714

TI 99/4A + Ext.Basic +Rec. + Litr.
F. Erz, Feldstraße 11, 5555 Morbach
☎06533/4697 nach 19 Uhr

VC-20 ● VC-64 ● VC-20 ● VC-64 ● VC-20

VC-20 3-fach Moduladapter	85 DM
VC-20 8K RAM Erweit.m.Sch.	115 DM
VC-20 40/80 Zeichenkarte	229 DM
VC-20 SUPER TOOL MODUL	119 DM

Schnell Save + Programmier-Modul mit 25 neuen Basicbefehlen und 10 x schnell. Kassette. Floppyzeit VC-20 64K Erweit. Voll schaltbar

VC-20/64 Mithörverstärker	19 DM
VC-20/64 Recorderinterface	55 DM
VC-20/64 Ploterjoystick	44 DM
VC-20/64 Dauerschuß-Interface Dauerfeuer f. jeden Joyst.	53 DM
Datenkassetten C60 Stck.	1,50 DM

Stecker, Paddle, Staubschutzh. usw.

Spiele + Programme für	3 DM
Hard/Software Info für	2 DM

Lieferung nur per Nachnahme
MÜKRA, Roldornweg 15, 1 Berlin 45

ELEKTRONIK-BAUTEILELISTE- mit SUPERPREISEN!! Gegen 0,80 DM Rückp. **Commodore C 64** Teilzahlungspr. mon. 77,- DM, **Commodore EXecutive 64** Teilz., Pr. mon. 249,- DM näheres bei: Elektronik Versand, Haselgraben 17, 7917 Vöhringen

---

Wegen Systemwechsel **VC-20** + Erweiterungsmodul+3K-RAM+16K-RAM+64K Platine+40/80Zeichen-Platine – 24 Syntax-Kassetten, VB 900 DM,
☎0624127474

TI-99/4A + Ext. Basic+Rec.+Kabel+2 Joysticks+Parsec Modul+60 Programme+Bücher zu verkaufen bei: Peter Navarro-Ecker, Hauptstraße 39 7613 Hausach, VB 750,- DM

Verkaufe **VC-20** mit 8K und 16K RAM Spielesoftware, Basic-Anwender-Handbuch Preis 600,- DM Achim Maurer, Schneewittchenweg 23 3000 Hannover 1, ☎0511/699381

Verk. wegen Systemwechsels 3 Monate alten **ZX-81**+32K+Software+Bücher
für 275,- DM. Peter Backmann,
Höpker-Aschoff-Weg 5, 4900 Herford

TI-99/4A-Peribox+32K-RAM-Erweiterg. +Ext.Basic+6Module(Schach, Pars. u. a.) +Rec.+Joystick+Defek.Konsole + Dt. Handbücher + diverse Kassetten VB 1500 DM ■ Fitzler, ☎02241/331889 Hauptstraße 49, 5200 Siegburg, 20 Uhr

---

■**ZX-81**	Katalog 1,-■
■16K RAM	85,-■
■64K RAM	135,-■
■Sprach Synthesiser	110,-■
■FORTH	30,-■
■**ZX Spectrum**	Katalog 2,-■
■32K RAM	99,-■
■Sprach Synthesiser	140,-■
■Centronics-Interface	120,-■
■FORTH	80,-■
■PIO	60,-■
■Bima-Elektronik	☎04624/8728■
■Heisterweg 6,	2382 Kropp ■

TI-99/4A+4 Module+Joysticks+Record. +Ext.-Basic+Programm+Literatur Laser210+16KRAM,VB350,-/VB700,-
Nino Bascone, 5810 Witten (Ruhr)
☎02302/48282, von 12-15 Uhr

ZX Spectrum 48K + viel Software 5 Monate alt, Preis: VB, ☎06836/3110

ZX 81+16K+Tastatur+Softw.+Bücher +3 Monate Garantie, VB 320 DM
Ab 20 Uhr, ☎0711/633874

VC-20 Progr. und Erw., Liste+Gr.Pgr., M. Holzmann, Postfach 401, 4250 Bottrop

---

Spectrum 48K+dt. Handbuch+Literatur +Recorder+viel Software für 500,- DM
(Komplett): Frank Drousek-Fischer
Am Hardwald 20, 6474 Ortenberg 1

TRS80 Kompkomtek+Rec.+20Masch.Pgr. NP1100,VB700DM,Rott,☎07144/12781

ZX-81/16K+Gr.Tast.+Software (M-Coder,Toolkit, Pac-Man, Space-Invaders, Sirrdos) 250,- DM, ☎08466/239

ZX-81+64K+Software+Bücher für 420,- DM. Genaue Info: Hans Pupp, Talblick 15, 8411 Lappersdorf

---

ZX-81 zu verkaufen. ☎06026/6262

ZX-81+32KRAM(Memo.)+gr.Tast. (Memo.)+90 Pgr (z.B.Frogger)=360 DM W. Schütze Weilterstr. 5, 2991 Lorup

---

● **Spectrum** ● **Spectrum** ● **Spectrum** ●
●Erw.a.48K,89DM,a.80K,189DM,pro ●
●grammierb.Joyst.-Interf.,119,50DM, ●
●Interf.(wie Kempston),52,50 DM, ●
●Quicksh.Joyst.39,50DM,Comp.Joyst.●
●29,50DM,Light Pen, 84,50DM, Prof.●
●Tastatur m. Zwölf.tast.,188,50DM,●
●Info gegen 2,50DM. Preise+P.+NN●
● Heinz Meyer, Rahserstraße 58 ●
●4060 Viersen 1, ☎02162/22964●

●**Spectrum:** Hardwarepläne für Video,
●Fernsehton, Spectrum, u.80K Erw.
●für 20,- DM (Schein) + Porto.
●Software-Tausch 48K Progr. Brief
●an P. Wirth, Krammendonk 22, 4050
●MG1, ☎02161/666242 ab 18 Uhr

Verkaufe: ZX-81 100,- DM, 16K-Byte Speicher (Memotech) 100,- DM, Super-Moving Keyboard 200,- DM, Soundbox 100,- DM, Schreibt an Dieter Adam,
Moselstraße 4, 5559 Rivenich

● TI99 ● TI99 ● TI99 ● TI99 ●

Super-Software in TI-BASIC

SPIELE:

Schatzsuche	16,- DM
BANDIT	16,- DM
org. BLACK-JACK	16,- DM
Snake and Flies	16,- DM
Surround & Connect	16,- DM
Deadly Rooms	16,- DM
UFO	16,- DM
Stars-Wars	12,- DM
TI-MAN	12,- DM
Black Robot	12,- DM
RaDaR	12,- DM
Bee-Boop	12,- DM
Laser-Fight	12,- DM
Lander	12,- DM
Drunter und Drüber	12,- DM
Tennis	12,- DM
New-Horse-Race	12,- DM

HILFSPROGRAMME,- DM

Unterprogramme 1	18,- DM
Unterprogramme 2	18,- DM
Screen Print	12,- DM
echte! Kleinbuchstaben	18,- DM

Versand gegen Vorauskasse
oder Nachnahme (zzgl. Porto u. Gebühr)
Große Liste gegen Freiumschlag!
R.+ E.-SOFT - 02423/4235 (n. 19.00 h)
Auf dem Kamp 5 - 5163 Langerwehe

TI-99/4A Verkaufe neues Floppy intern 599,- DM, sowie Steuerkarte 309,- DM, Volker Weitz, Langenbochumer Str. 379, 4352 Herten 6, ☎0209/620474

Suche Software

Suche für **C-64 AFU-Programme,** z.B. Lock, CW Rufzeichen-Datei und Ant.-Richtung, Rückner, W.-Petersen-Str. 37, 3500 Kassel

---

Suche Mini-Memory-Modul für den
TI-99/4A ☎05303/4348

VC-64: Suche Morserprogramm auf Diskette.
Silvia Friedlin, Ahornstraße 24,
CH-4055 Basel/Schweiz

Schreiben Sie Programme?
Wenn **'JA'** dann treffen Sie doch mit uns eine Vereinbarung! Wir interessieren uns für alle
Homecomputerprogramme
Stefan Bogaske
Austernstraße 59, 2940 Wilhelmshaven

Suche laufend **Software** zum Wiederverkauf! Software Versand B. Gross,
Westheim 38,
8400 Regensburg,
☎0941/24509

Suche Hardware

Suche VC-64 günstig zu kaufen. Bis
500,- DM, ☎0821/528752

TI-99/4A Suche RAM Erweiterung 30 KRAM und RS232 für Modul-Box, nehme billigstes Angebot, A. Krause, Postfach 630343, 6000 Frankfurt/M 63

VC-64+Floppy günstg. Zech, Friedhofstr. 30, 4937 Lage ☎05232/61102 o. 7551

Für TI-99/4A Peripherie Box und Drucker
☎05084/3578

Suche ZX-Spectrum 16 oder 48K
☎04106/60922

Baustatik-Modul für **TI 99/4A** Dringend gesucht!! Angebote an F. Heuer, Hallesche Straße 69
4600 Dortmund 1

Für **TI 99/4A** Joystick und Extended Basic und Software auf Kassette
☎06131/672269

Suche Drucker für VC-20
☎0641/42785

Tausch

● ● **Tausche VC-64 Programme** ● ●
Info -,50 DM ● Christian Wöhler
Moritzstraße 70, 4300 Essen 1

● ● ● ● **C 64 Software** ● ● ● ●
● Super MSP. Spiele, Compiler etc. ●
● Umfangreiche Liste 1 DM Briefmark ●
● K. Lorenz, Friedewalder Straße 32 A ●
● ● ● ● 6430 Bad Hersfeld ● ● ● ●

C-64 Softwaretausch: ☎040/5366818

Tausche Spectrum-Software, M. Braun
Memmingerstraße 39, 7910 Neu-Ulm

Bestellungen Inland:

Gegen Einsendung eines Schecks oder Vorauszahlung auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege.
Bankleitzahl 522 500 30
Kto.-Nr. 45 22 934
senden wir Ihnen die gewünschten Programme schnellstmöglich zu.

Bestellungen Ausland:

Nur Vorauskasse. Schein (Kassette 10,- DM, Diskette 20,- DM). Keine Schecks oder Überweisungen!

Lieferung noch nicht erhalten?

Bei Überweisung auf unser Konto kann es bis zu 2 Wochen dauern, bis wir Ihre Bestellung in Händen haben.
Oft passiert es, daß auf der Überweisungsdurchschrift weder Name, noch Ort, noch Art der Bestellung zu erkennen sind. Schreiben Sie uns! (Anrufe kosten viel Geld und bringen, weil dann Schriftvergleiche nicht möglich sind, kein Ergebnis).

Wenn es bei uns besonders hektisch zugeht, dann kann es schon mal passieren, daß es mit der Lieferung etwas länger dauert. Vergessen Sie bitte nicht: Der Kassettenservice ist ein zusätzlicher Service von uns, der Ihnen, dem Leser, Tipparbeiten ersparen soll (Sie kennen den Versuch einer anderen Zeitschrift, dieses per Lichtgriffel zu ermöglichen). Wir tun unser möglichstes. Aber Pannen sind nie ausgeschlossen.
Bitte haben Sie in solchen Fällen Verständnis.

Suche Software

●● Suche **CBM-64** Grafik-Software ●●
●● Auf Kassette/für Joystick ●●
●● Horst Martin, Jos. v. Boerres Str. 19
5100 Aachen

TI-99/4A Suche Superspiele in Spielhallenqualität (auch Ext.) gebr. Module außerdem ges.
Ahrens, Peiner Weg 33, 3167 Burgdorf

VC-20: Verkaufe meine VC-20 Software. Über 10 Programme zum Selbstkostenpreis. Liste gegen Freiumschlag.
Suche **VC-64** Software
Albert Stenger, Kleemannstr. 39
8757 Karlstein, ☎06188/5304

Für TI-99/4A "Steckmodul Extendet Basic" + Handbuch ☎0241/58354

Biete an Hardware

★ ★**ATARI**★ ★**VC-64**★ ★**VC-20**★ ★
Verlängerung für JOYSTICK/PADDLES 1m/20 DM 2m/25 DM + 5 DM Versandk.
VC-Club, Postfach 1433, 6908 Wiesloch

Recorderinterface für **VC-20/64/CBM** ermöglicht den Anschluß eines 'normalen' Recorders an den Comp. Fertiggerät im Gehäuse m. Stecker 39,- DM, Bausatz 27,- DM, Fa. BOI, Hoye 1, 2225 Schafstedt ☎04805/300

aus HC 3/83

Commodore-64 — **K 12,-DM**
Biorythmus
Roulette
Labyrinth
Disassembler

CBM (Pet) 3000 — **K 14,-DM**
Concorde
Uhr
Kalender
51
Roulette

Sharp MZ 80 — **K 10,-DM**
Submarine-Hunt

ZX-81 — **K 10,-DM**
U-Boot-Jagd
Rotamint

Apple II — **D 16,-DM**
Rscroll/KBD
Diskhandler
Bundesliga
Autokosten

VC-20 — **K 12,-DM**
Zeichengenerator
Disassembler
Slalom
Robot

TI 99/4 — **K 10,-DM**
Dive Bomber

aus HC 4/83

Commodore-64 — **K 12,-DM**
Assembler
Kalaha
Maze-Challenger

CBM (Pet) 3000 — **K 10,-DM**
* Maze-Challenger
Kalaha

ZX-81 — **K 12,-DM**
Brüche pauken
Life
Survive
Labyrinth

Apple II — **D 16,-DM**
Suchrätsel
Disk-Schutz
Oktopus
Labyrinth

VC-20 — **K 12,-DM**
Labyrinth + 8K
Spukhaus + 16K
Assembler

TI 99/4 — **K 10,-DM**
Asteroiden



aus HC 5/83

TI-99/4A — **K 14,-DM**
Panzerkrieg
TI-Ufo
Killersatellit
Chiffrier/dechiffrier-PGM
Rangliste

VC-20 — **K 14,-DM**
Invaders (3PGMe) +16K
Editor
Assembler (neu)
Labyrinth (3K)
Car-Crash +8K

ZX-81 — **K 10,-DM**
Ritter
Missile ZX-Command

Commodore-64 — **K 14,-DM**
Editor
Assembler (neu)
Mondlandung
Wurm
Geisterjäger
C-64-Sprite-Generator

Apple II — **D 16,-DM**
Diskschutz
Trollhöhlen

CBM (Pet) 3000 — **K 10,-DM**
Mastermind 1
Mastermind 2

aus HC 6/83

VC-20 — **K 14,-DM**
Bomber +3K
Old Shurehand +3K
Logo +3K
Hürdenlauf +3K
Adressdatei +8K

Commodore-64 — **K 12,-DM**
Schluckermaxi
Synthesizer
Goldfieber

Apple II — **D 16,-DM**
Starwars
Zentrifugalkraft
Texteditor

ZX Spectrum — **K 10,-DM**
Frogger

ZX-81 — **K 10,-DM**
Data
Renumber

CBM 3016 — **K 10,-DM**
Galactica

TI-99 — **K 12,-DM**
Space-Defence
Street Race
Breakpoint

aus HC 7/83

VC-20 — **K 12,-DM**
Grid Gummer
Oil Panic
VC Pinball
Highway

ZX-81 — **K 12,-DM**
Apfelbaum
ZX ärgere dich nicht
Hausnummern

CBM 3000 — **K 12,-DM**
Adventure Castle
Börsenspiel
Station Defender

Apple II — **D 16,-DM**
'31'

TI-99 — **K 10,-DM**
Steckerspiel

ZX Spectrum — **K 10,-DM**
Mampfmann



aus HC 8/83

TRS-80 — **K 10,-DM**
Grafik-PGM
Pferderennen

Commodore-64 — **K 12,-DM**
Energie
Telefon/Adress-Datei
Charaktergenerator
Grips

TI-99/4A — **K 12,-DM**
Der Pilzwurm
Frogpath
Flugabwehrgeschütz
Monster Hunt

Apple II — **D 16,-DM**
Imbiß-Bude
Carace

ZX-81 — **K 10,-DM**
Bundesliga
Nimm

ZX-Spectrum — **K 10,-DM**
Spectraxians
Kreisstatistik

VC-20 — **K 12,-DM**
Helikopter
Crown Jubilee
Geisterschloß

Sharp MZ-80 — **K 10,-DM**
Roadrunner
Data Generator

Seikosha-Grafik-Printer: GP-80 A viele Schnittstellen ☎04171/71351

ZX-81+64K+2A-Netzteil+Software+Literatur+Programme (NP 900,- DM) für VB 450,- DM, ☎0291/1582 Nur Werktags ab 16 Uhr

Verschiedenes

Daten + Musikkassetten 1. Qualität 5-fach Verschr./10er Pack mit Boxen, Datencas:C10=15,-/C20=16,-/C30=17,- Musikcas. CrOz:C60=33,-/C90=44,- Bestel. unter DM 30,- plus 3,- Porto A. Jensen, Fahrenkrön 49, 2 Hamburg 71

Drucke für Sie **TI-99 Programme** für 10 DM. Cass. oder Disk + Schein an R. Poos, Ottostr. 60, 4100 Duisburg 17 Auch Hilfe bei Fehlersuche möglich

Achtung C-64 Anwender Bitte wegen Systemwechsel meine gesamte Softwaresammlung auf Disk/Kass. an, pro Disk/Kass. 60,- DM cirka 20 Spiele pro Stück, Bezahlung in bar oder per Scheck cirka 50 Disk mit der neuesten Software, nur gute Programme, schnell zugreifen, Peter Biel, Am Bahnhof 1A, 6436 Schenklengsfeld

TI-99/4A Programmschutz-Knacken Diskettenschutz-Knacken kein Problem. Jede Diskette voller Spiele in Basic/Ex-Basic/Maschinensprach 50,- DM, TI-99+Exbasic 400,-DM, Pascal 100,-, Schach 100,- DM, Datenverw. 100,- DM, Editor/Assembler 100,- DM, TI Invader 40, nach 19 Uhr, bei ☎0209/620474

Tausch

Tausche **Applesoftware** im Raum Frankfurt, H. Winter, ☎0611/514943

VC-64, 30 Spiele nach Wahl 49,- DM gratis Info Postfach 291, 4290 Bocholt

●●**VC-20**●**VC-20**●**VC-20**● ●**Tausch** MS-Soft, Van-Gogh-Str. 12, 6500 Mainz

●● **ZX Spectrum** Softwaretausch ●●
●● Riesige Programmauswahl ●●
●● Liste bitte an: F. Büscher ●●
●● Schenkendorfstr. 9, 5 Köln 60 ●●

aus HC 9/83

TI-99/4A **K 10,-DM**
Spielautomat
Fallschirmspringer

ZX-81 **K 12,-DM**
Gareyned
Maschinen-Progr.-Loader
Schwarzes Loch

Commodore 64 **K 10,-DM**
Weltraumschlacht
Wildwasser

VC-20 **K 12,-DM**
Joypainter
Survival
Star Tramp

Apple II **D 16,-DM**
Kugellabyrinth
Gärtner



aus HC 10/83

Commodore-64 **K 12,-DM**
Phoenix
Invaders
Fallschirm

Apple II **D 16,-DM**
Helikopter-Attack
Karylon

TI-99/4A **K 10,-DM**
Kniffel
Mauerklauer

ZX-81 16K **K 12,-DM**
Memory
Lift
Drakulas Diamanten

Spectrum 16K **K 10,-DM**
Ufo
Lift

TRS-80 **K 10,-DM**
Quadrato

VC-20 **K 10,-DM**
Skipping
Einsiedler

Dragon 32 **K 10,-DM**
Chip Out
Säulen

aus HC 11/83

TI 99/4A **K 10,-DM**
Poker
Blackjack

ZX Spectrum **K 10,-DM**
Superhirn
Haushaltsrechnung

ZX 81 **K 10,-DM**
3-D Highway-Race
Chikago

Apple II **D 16,-DM**
Pyramid Builder
Survival

Commodore-64 **K 12,-DM**
Laser Force
Jump Man
Autorennen

VC 20 **K 10,-DM**
Programmreservoir
Demon Attack

TRS 80 **K 10,-DM**
Schiffe versenken
Mau Mau

aus HC 12/83

Commodore-64 **K 12,-DM**
Pilot
Spukschloß
Frallboard

TRS-80 **K 10,-DM**
Serpents

VC-20 **K 12,-DM**
Space-Zap
Texas-Kid
17+4

Apple II **D 16,-DM**
Sprite-Designer
Panzerjagd

Dragon 32 **K 10,-DM**
Grand-Prix
Panzerjagd

ZX-Spectrum **K 10,-DM**
Bogen

ZX-81 **K 10,-DM**
Astro Jäger
Snake

TI-99 **K 10,-DM**
Vokabeltraining
Hangman

aus HC 1/84

VC-20 **K 14,-DM**
Dame
Roulette
Computer Blues
Mad Boogy
Cool Rock

C-64 **K 12,-DM**
Odyssee
Galaktika
Heli-Command

ZX-81 **K 10,-DM**
Orion
Antares

ZX-Spectrum **K 10,-DM**
Oma plätschert lustig in der Badewanne
Grafik Generator

TI-99 **K 10,-DM**
Raumschiff Enterprise
Catch N'Gogo

Apple II **D 16,-DM**
Spider
Wallstreet

Dragon 32 **K 10,-DM**
Fireball
Froghopper

CBM **K 10,-DM**
Munchmann

aus HC 2/84

Atari **K 10,-**
Location

C-64 **K 12,-**
Hohle
Lander
Blumerschießen

VC-20 **K 12,-**
Nager
Seeschlacht
Star Wars

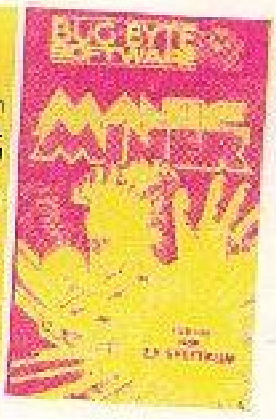
TI-99 **K 10,-**
U-Boot
Car-Racing

Spectrum **K 10,-**
Pferderennen
Laser

Apple II **D 15,-**
Chamäleon

ZX-81 **K 10,-**
Minenfeld
Break Out

MANIC MINER
für den ZX Spectrum
Einfach toll, was Willi im verlassenen Bergwerk erlebt, wo er von einem Stollen zum jeweils nächsten gelangen muß. Die Grafiken sind so vielfältig wie bei keinem anderen Spiel. Ein Programm, bei dem selbst das Zuschauen enorm Spaß macht und das bei keinem Spectrum-Freund fehlen darf.
DM 45,-



PSSST
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Eine völlig neue schöne Spielidee: Robbie Robot züchtet in seinem Garten wunderschöne Blumen. Mit verschiedenen Sprays versucht er die gefräßigen Insekten fernzuhalten, bevor diese die Pflanze auffressen.
DM 35.-



JETPAC
f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Die interstellare Transportkompanie liefert Ersatzteile für Raumschiffe zu allen Planeten. Sie als Testpilot müssen diese zusammenbauen und darauf vertrauen, daß sie wieder funktionsfähig sind.
DM 32.-



Loch Ness Monsters
für den Oric 48K
Das legendäre U-tier hat sich zur Abwechslung einmal stark vermehrt und stellt dadurch eine Gefahr dar. Bekämpfen Sie es mit Harpune oder vergifteten Fischen. Sehr originell und spielstark!
DM 38,-



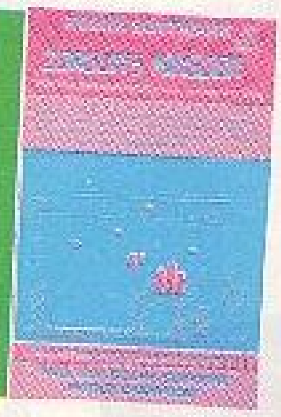
Jumping Jack
f. d. Spectrum 16/48K
Ein Spiel, bei dem auch die Zuschauer auf ihre Kosten kommen wenn Jack versucht, von einem Laufband auf das nächste zu springen. Spannung garantiert. Ein Riesenspaß!
DM 32,00



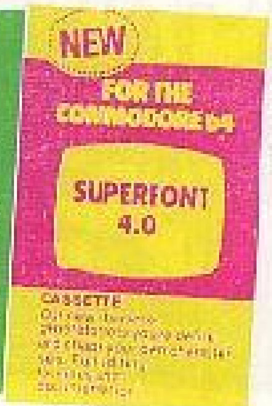
Krazy Kong
für den ZX-81 16K
für den Spectrum 48K
Befreien Sie Jane, falls Sie vor dem verrückten Affen keine Angst haben. Ein Klassiker der Computerspiele, der in keiner Sammlung fehlen sollte!
Spectrum **DM 29,-**
ZX-81 **DM 24,-**



Zorgons Kingdom
f. d. VC-20 + mind. 48K
Eine Mischung aus Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel. Dringen Sie vor bis zum Monster Zorgon! Sehr abwechslungsreich und interessant. Joystick- oder Tastenbedienung möglich.
DM 39,50



Superfont 4.0
für den Commodore 64
Zeichengenerator zum einfachen Erstellen selbstdefinierter Zeichen. Gute Beschreibung und Dokumentation in englischer Sprache.
DM 38,-



Gridder
für den VC-20 o. Erweiterung
Durch Nachfahren der Linien werden Rechtecke auf dem Bildschirm ausgefüllt. Sehr unterhaltsam, guter Sound.
Joystick- oder Tastenbedienung
DM 39,50
für den Commodore 64
Beschreibung wie VC-20 Gridder
DM 51,—



Superscramble
für den Commodore 64
Superschnelles Arcadegame.
DM 51.-



HUNGRY HORACE
für den Commodore 64
Horace bei seiner Wanderung im Park, wo er allerlei Unfug treibt.
Ein sagenhaft schnelles und unterhaltsames Spiel, das die ganze Familie begeistern wird.
Neu! **DM 48,-**



DICKYS DIAMONDS
für den Commodore 64
Dicky, die Eule will die Diamanten zurückerobern, die die Spinne gestohlen und in ihrem Netz versteckt hat. Ein variantenreiches Spiel. Durch Menüwahl 70 verschiedene Spielstufen einstellbar. Wirklich guter Sound mit einem kompletten klassischen Lied. Ein Spiel, das Freude macht.
Neu! **DM 45,-**



Hustler
f. d. Commodore 64
Sechs-Loch-Billard können Sie mit diesem Programm an Ihren Fernseher spielen. Für einen oder 2 Spieler, verschiedene Spiele möglich. Joystick- oder Tastenbedienung. Sehr gute Grafik, ausgezeichnete Handhabung.
DM 41,00



STRATEGIC COMMAND
für den DRAGON 32
Ein Strategiespiel für zwei Spieler, das enorme Geschicklichkeit erfordert. Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Hauptstadt einzunehmen.
DM 39.50



ROMIK CUBE
für den Dragon 32
Der Zauberwürfel jetzt auch für Ihren Dragon. Die Kassette enthält 3 verschiedene Spielprogramme:
1. Der gewöhnliche Würfel
2. Der dreidimensionale Würfel
3. Der Zahlwürfel
Mit guter Beschreibung und Beispielen.
Der Knobelspaß für lange Winterabende!
DM 48.-





SUPER NINE
für den 1K ZX-81
Neun Spiele für den kleinsten ZX auf einer Kassette! Für jeden Geschmack das Passende dabei.
DM 39.50

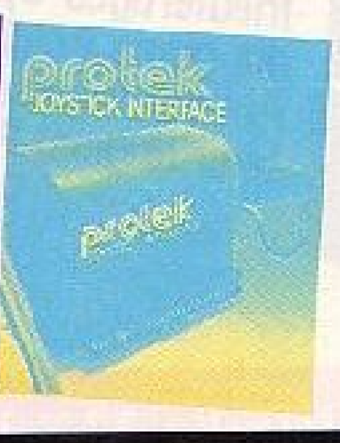


SPACE ATTACK
für den VC-20 o.Erw.
Ein Spiel, das Geschicklichkeit erfordert!
Du als Pilot eines intergalaktischen Kriegsschiffes mußt dir den Weg durch die Flotte der feindlichen Raumschiffe bahnen.
DM 39.50



Aufsatztastatur
für den ZX-81
Bringt eine wesentliche Arbeitserleichterung am ZX-81! Einfachste Montage in wenigen Minuten. Funktioniert prima. Deutsche Anleitung ist beigefügt.
DM 48,00

Protek Joystick Interface
für den Spectrum
Ermöglicht den Anschluß eines Joysticks, mit dem 9-Pin Stecker wie er an Atari u. Commodore-Geräten üblich ist, z. B. Quickshot Joystick.
DM 78,00



De Luxe Joystick
„Quickshot"
für VC-20 und Atari
für schnellere Aktionen:
- 2 Feuerknöpfe zur Auswahl
- handgerecht geformter Knüppel
- sehr stabil
- extra langes Kabel
Preis pro Stück **DM 65,—**



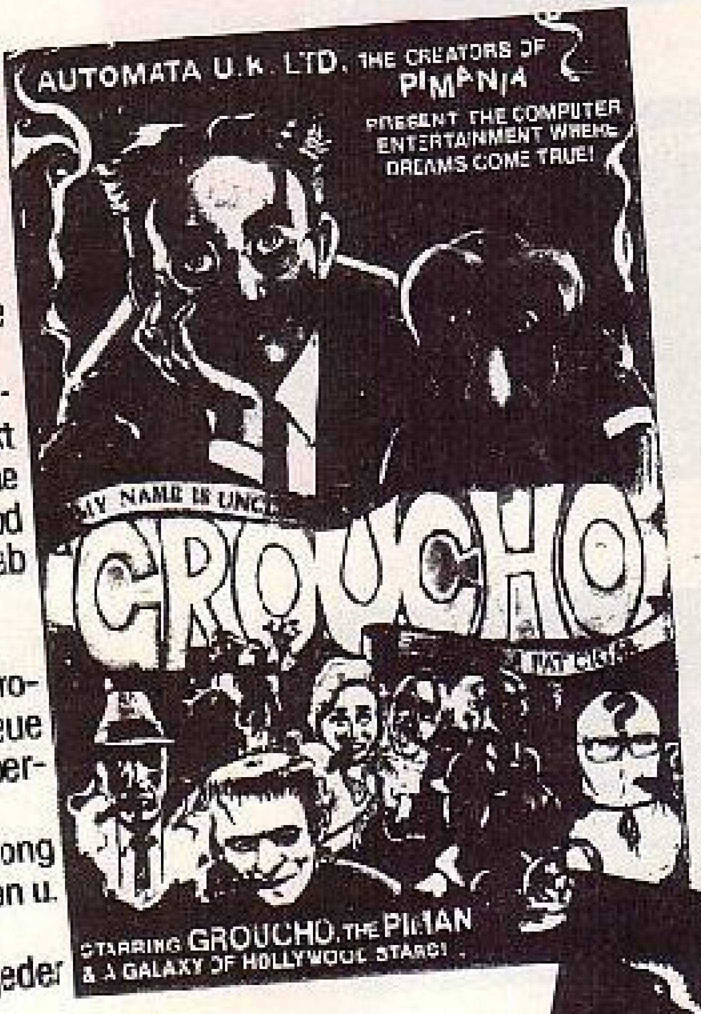
WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 0 56 54 - 61 82
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Neues vom Piman

WICOSOFT

präsentiert:

Das AUTOMATA UK Ltd. Programm aus England.



Uncle Groucho

für Spectrum 48K

Ein neues, spannendes Adventure von den Pimania-Leuten. Mein Name ist Uncle Groucho, gewinnen Sie eine dicke Zigarre......

Der erste, der den bisher unbekannten Onkel Groucho korrekt identifiziert, erhält als Belohnung eine Reise für 2 Personen nach Hollywood und zwar mit der Concorde ab London.

Toll, was?

Wie das legendäre Pimania-Programm, so ist auch das neue Adventure voller Gags und Überraschungen.

Auf der Rückseite wieder ein Song mit "Lady Clair Sinclive, The Piman u. Gerry mit der Gruppe Atric's".

Ein Spitzenprogramm, das jeder Piman-Fan haben muß!

DM 48,-



Ein Paket brillanter automatischer Demoprogramme. Perfekt für Heim und Geschäft.

Plus Lehrprogramm zum Selbsterstellen von Grafiken.

Vorhandene Zeichensätze – z.B. Griechisch, Russisch, Hebräisch, Arabisch, Mathe, Schach, Fußball, Invaders, Pacman, Frogger, usw. – Hunderte weitere durch einfache Kommandos selbst zu erzeugen.

DM 19.50

BUNNY plus E.T.a.

für jeden ZX-Spectrum

Zwei unkriegerische Spiele auf einer Kassette. Auch bei E.T.a. sind Englischkenntnisse von Vorteil.

DM 19.50

BEST POSSIBLE TASTE

für den ZX-81 1K

Das Bestmögliche für den 1K ZX-81!

30 Spiele auf einer Kassette!

Horrorscope, Bad Spells, Der Führer, Acne, Kick The Bucket, Horserace, Royal Flush, Funny Valentine, Pox, Dole, Stork, Growing Up, Life Support, Tumbling Dice, Faries, Find The Number, Reagan, Crystal Ball, PS and QS, Genesis, God, Noahs Ark, Plagues, Goliath, Jonah, Merry Christmas, Lies ...

DM 19.50



PIMANIA

für ZX-81 16K
für ZX Spectrum 48K
für Dragon 32

Das sensationelle Adventurespiel aus England. Bisher ist es noch niemandem gelungen, Pimanias Rätsel vollständig zu lösen. Dem ersten, dem dies gelingt verspricht der Hersteller einen Preis von £6000 (z.Zt. ca. 24000.-DM).

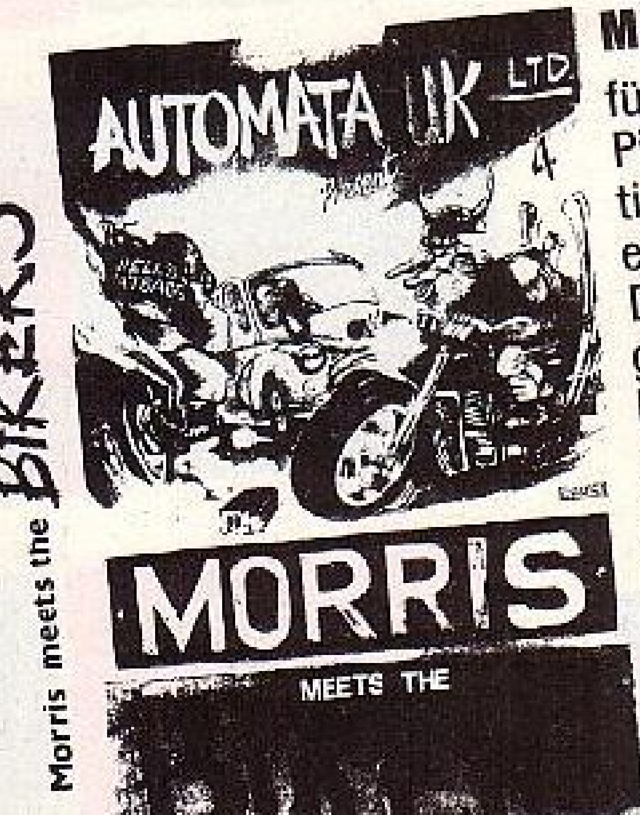
Pimania ist voller Musik, Cartoons Songs und Tänzen.

Geschossen wird hier nicht! Das Spiel kann eine Woche dauern oder auch ein ganzes Leben. Du findest eine Menge ungewöhnlicher, geheimnisvoller Dinge. Gut, daß Du das Spiel in jeder Phase saven kannst, nachdem Du herausgefunden hast, wie!

Die engliche Computerscene hat PIMANIA zum besten Adventure, das jemals für Sinclair und Dragon Computer geschrieben wurde erklärt.

Auf der Cassetten-Rückseite der Original-Pimania-Song mit Clair Sinclive!? and The Mystery Man

Englischkenntnisse sind notwendig! **DM 39.50**



Morris meets the bikers

für ZX-Spectrum 16/48K

Piman in Aktion! Eine lustige Verfolgungsjagd von einer Ebene in die nächste. Der kleine Morris muß sich gegen die wilden Rocker behaupten um durch alle neun Etagen in die Freiheit zu gelangen. Ein weiteres friedfertiges Spiel für alle, die gerne fröhlich sind.

Auf der Rückseite ein weiterer original Piman-Song.

DM 41,-

für Spectrum 48K

Gehen Sie in das Gefängnis



Deutsche Version des beliebten Spiels um Geld und Macht! **DM 41,-**

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Bestellkarte

Ich möchte Homecomputer ab Heft Nr. ____ zum günstigen Abonnementspreis von 55,– DM für 12 Ausgaben, monatlich ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname ____________________

Straße ____________ PLZ ______ Ort ____________

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (12 Hefte jährlich DM 55,– innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

☐ **Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug:** ________ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. ____________ Geldinstitut ____________

☐ **Gegen Rechnung**
(keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift ____________________

Diese Karte ausschneiden oder fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

Bestellkarte

Ich möchte CPU und Homecomputer ab Heft Nr. ____ zum günstigen Abonnementspreis von 100.– DM für 24 Ausgaben, vierzehntägig ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname ____________________

Straße ____________ PLZ ______ Ort ____________

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (24 Hefte jährlich DM 100,– innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

☐ **Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug:** ________ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. ____________ Geldinstitut ____________

☐ **Gegen Rechnung**
(keine Vorauszahlung leisten)

Datum/Unterschrift ____________________

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

Art-Nr.	Anzahl	Programm	für Computer	Preis
VC1000		Terminal **Gridder**	VC 20 o. E.	39.50 DM
VC1008		Romik **Shark Attack**	VC-20 o. E.	39.50 DM
VC1004		Romik **Multisound Synthesizer**	VC-20 o. E.	39.50 DM
VC1007		Romik **Moons of Jupiter**	VC-20 m. E.	39.50 DM
VC1005		Romik **Martian Raiders**	VC-20 o. E.	39.50 DM
VC1001		Romik **Space Attack**	VC-20 o. E.	39.50 DM
VC1010		Romik **Sea Invasion**	VC-20 o. E.	39.50 DM
VC1009		Romik **Space Fortress**	VC-20 o. E.	39.50 DM
VC1006		Terminal **Scramble**	VC-20 o. E.	39.50 DM
VC1002		Sumlock **Jumpin Jack**	VC-20 o. E.	45.50 DM
VC1003		Wicosoft **Der Fluch des Pharao**	VC-20 + 16K	19.50 DM
VC1021		Imagine **Arcadia**	VC-20 o. E.	32.00 DM
VC1036		Postern **3-Deep Space**	VC-20/Comm. 64	45.00 DM
VC1023		Livewire **Gridtrap**	VC-20 o. E.	45.00 DM
VC1030		Romik **Zorgons Kongdom**	VC-20 + 8K	39.50 DM
CB2010		Interceptor **Krazy Kong**	Commodore 64	45.00 DM
CB2011		Interceptor **Frogger**	Commodore 64	42.00 DM
CB2007		Interceptor **Panic 64**	Commodore 64	42.00 DM
CB2012		Interceptor **Star Trek**	Commodore 64	45.00 DM
CB2004		Melbourne **Hungry Horace**	Commodore 64	48.00 DM
CB2001		Engl. Software **Superfont**	Commodore 64	38.00 DM
CB2000		Engl. Software **Spritemaker**	Commodore 64	38.00 DM
CB2002		Terminal **Superscramble**	Commodore 64	51.00 DM
CB2003		Terminal **Gridder**	Commodore 64	51.00 DM
CB2005		Romik **Dickys Diamonds**	Commodore 64	45.00 DM
CB2006		**Bubble Bus Hustler**	Commodore 64	41.00 DM
CB2009		Melbourne **The Hobbit**	Commodore 64	78.00 DM
SP4008		Automata **Gehen Sie in das Gefängnis**	ZX Spectrum 48K	41.00 DM
SP4003		Automata **Groucho**	ZX Spectrum 48K	48.00 DM
SP4019		PSS **Krazy Kong**	ZX Spectrum 48K	29.00 DM
SP4040		Ultimate **Jumping Jack**	ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
SP4012		Imagine **Arcadia**	ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
SP4017		Softek **Monsters in Hell**	ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
SP4004		Automata **Morris meets the bikers**	ZX Spectrum 16/48K	41.00 DM
SP4002		**BUG BYTE Manic Miner**	ZX Spectrum 48K	45.00 DM
SP4010		PSS **Light Cycle**	ZX Spectrum 16/48K	25.00 DM
SP4022		PSS **Deep Space**	ZX Spectrum 48K	25.00 DM
SP4009		Melbourne **The Hobbit (Kass. u. Buch)**	ZX Spectrum 48K	78.00 DM
SP4024		Melbourne **Penetrator**	ZX Spectrum 48K	37.00 DM
SP4000		Ultimate **PSSST**	ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
SP4001		Ultimate **Jetpac**	ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
SP4007		Automata **Pimania**	ZX Spectrum 48K	39.50 DM
SP4006		Automata **Spectacular**	ZX Spectrum 16/48K	19.50 DM
SP4005		Automata **Bunny & E.T.a.**	ZX Spectrum 16/48K	19.50 DM
SP4025		Wicosoft **Tarzan**	ZX Spectrum 16/48K	25.00 DM
SP4026		Wicosoft **Adventurers Nightmare**	ZX Spectrum 48K	32.00 DM
SP4027		Wicosoft **Schatzsuche im Irrgarten**	ZX Spectrum 48K	32.00 DM
SP4028		Wicosoft **Flipper**	ZX Spectrum 48K	32.00 DM
SP4029		Wicosoft **Teufelsfahrer**	ZX Spectrum 16/48K	32.00 DM
SP4030		Romik **Shark Attack**	ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
SP4031		Romik **Color Clash**	ZX Spectrum 16/48K	35.00 DM
ZX3005		PSS **Star Trek**	ZX 81 16K	24.00 DM
ZX3007		PSS **Krazy Kong**	ZX-81 16K	24.00 DM
ZX3004		PSS **Hopper**	ZX 81 16K	19.50 DM
ZX3006		Romik **Galactic Trooper**	ZX 81 16K	29.00 DM
ZX3000		Romik **Super Nine**	ZX 81 1K	39.50 DM
ZX3001		Automata **Best possible taste**	ZX 81 1K	19.50 DM
ZX3002		Automata **Pimania**	ZX 81 16K	39.50 DM
DR5003		Automata **Pimania**	Dragon 32	39.50 DM
SP4006		Automata **Dragon Doodles**	Dragon 32	19.50 DM

DR5000	Romik Strategic Command	Dragon 32	39.50 DM
DR5002	Terminal Line Up 4	Dragon 32	32.00 DM
DR5001	Romik Cube (Würfel)	Dragon 32	48.00 DM
OR6002	PSS Hopper	Oric-1	30.00 DM
OR6003	PSS Centipede	Oric-1	30.00 DM
OR6005	Romik Loch Ness Monsters	Oric 48K	38.00 DM
OR6004	PSS Invaders	Oric-1	30.00 DM
OR6006	Melbourne The Hobbit	Oric-1	78.00 DM
ZU8004	De Luxe Joystick Quickshot	VC-20/Atari/Com. 64	65.00 DM
AT7002	Engl. Software Escape f. Perilous	Atari	78.00 DM
AT7000	Engl. Software XENON RAID	Atari	78.00 DM
ZU8009	Filesixty Aufsatztastatur	ZX-81	48.00 DM
ZU8010	Protek Joystick Interface	ZX Spectrum	78.00 DM
BD9009	Virgin Games for your Dragon (Buch)		19.80 DM
BT9010	Virgin Games for your TRS 80 (Buch)		19.80 DM
BO9011	Virgin Games for your Oric (Buch)		19.80 DM
BZ9012	Virgin Games for your ZX 81 (Buch)		19.80 DM
BS9013	Virgin Games for your ZX Spectrum (Buch)		19.80 DM
BV9008	Virgin Games for your VC-20 (Buch)		19.80 DM
BA9014	Virgin Games for your Atari (Buch)		19.80 DM
BS9004	Melbourne Over the Spectrum (Buch)		39.80 DM
BS9003	Melbourne Spectrum ROM Disassembly (Buch)		39.80 DM
BC9000	Melbourne Commodore 64 Games Book (Buch)		29.80 DM
BD9001	Melbourne Enter the Dragon (Buch)		29.80 DM
BO9005	Melbourne Metoric Programming Oric 1 (Buch)		29.80 DM
BS9002	Melbourne Spectrum Hardware Manual (Buch)		29.80 DM
BZ9007	Melbourne Not only 30 Programs ZX-81 1K (Buch)		29.80 DM
BV9006	Melbourne VC-20 Innovative Computing (Buch)		29.80 DM

Absender:

Name: ______________________

Straße: ______________________

Wohnort: ______________________

Zahlung:

Bestellwert: DM ______________

○ Scheck ist beigefügt

○ per Nachnahme zzgl. Gebühren

○ Vorkasse (bei Lieferung ins Ausland keine andere Zahlweise möglich)

Bitte frei machen

WICOSOFT
Christian Widuch
Nordstraße 22
3443 Herleshausen 1

Garantie

Wir senden Ihnen Homecomputer regelmäßig ab der nächsterreichbaren Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus inclusive Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Sie können Ihr Homecomputer-Abbonnement jeweils 8 Wochen vor Ablauf der 12-monatigen Mindestbezugsdauer schriftlich

Bitte frei machen

Homecomputer

Verlagsunion
Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

Garantie

Wir senden Ihnen Homecomputer regelmäßig ab der nächsterreichbaren Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus inclusive Mehrwertsteuer und Zustellgebühren

Sie können Ihr Homecomputer-Abbonnement jeweils 3 Wochen vor Ablauf der 12-monatigen Mindestbezugsdauer schriftlich

Bitte frei machen

CPU Computer programmiert zur Unterhaltung & Homecomputer

Verlagsunion
Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707
6200 Wiesbaden

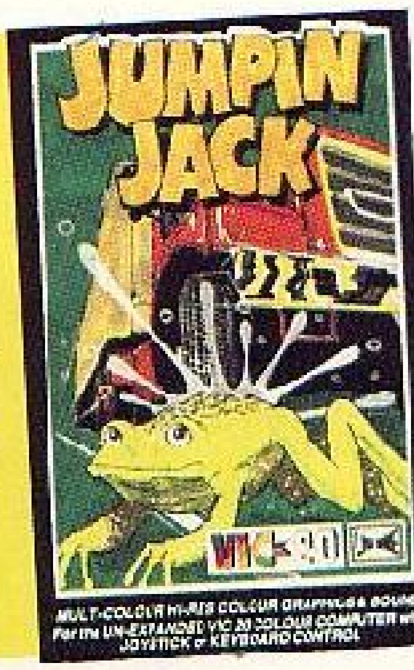
Erw.
let über den Pla-
die Städte der
e Munitionsde-
ınd Bodenrake-
en Meteoriten,
etzer gewesen
DM 39.50

Erw.
nble-Versionen
nell. Tolle Gra-
ck oder Tasten-
DM 39.50

R für den
o. 16K)
er galaktischen
te das Mutter-
in Raumschiff
n Jupitermon-
manöver sind
er Gologs. Sie
DM 39.50

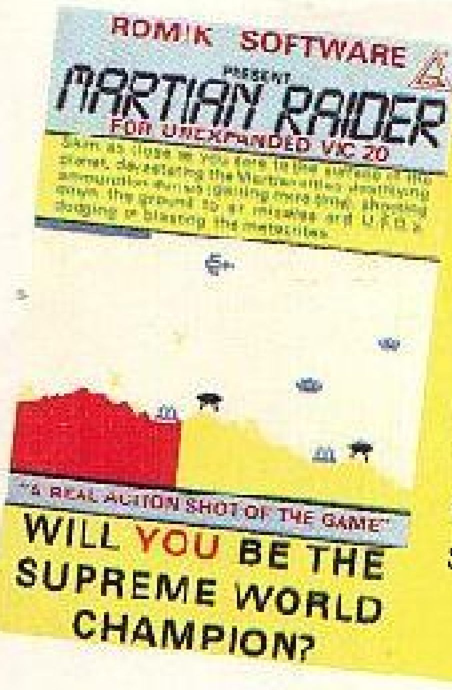
on Haifischen
dem Du aus
mmen bist.
in Netz, wel-
hst und mit
kannst.
Haie lauern
M 39.50

Jede Menge neue Spiele



Jumpin Jack
für den VC-20 o. Erw.
Das beliebte Froschspiel in perfekter Aufmachung. Ein Spiel – nicht nur für Grüne.

DM 45.50

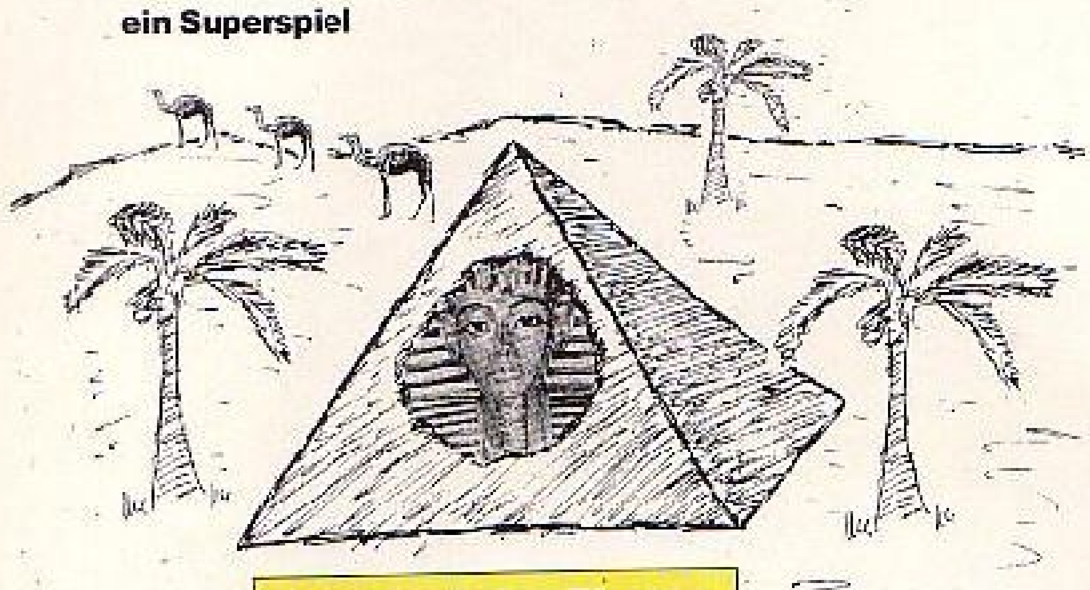


MARTIAN RAIDER
für den VC-20 o.Erw.
Im Tiefflug rast Dein Jet über den Planeten und bekämpft die Städte der Marsianer. Zerstöre die Munitionsdepots, schieß die Ufos und Bodenraketen ab. Vorsicht vor den Meteoriten, denn jeder könnte Dein letzer gewesen sein.

DM 39.50

Adventure-Spiel f. VC-20
(Speichererweiterung mind. 16K)
ein Superspiel

WICOSOFT



Der Fluch des Pharao

Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.

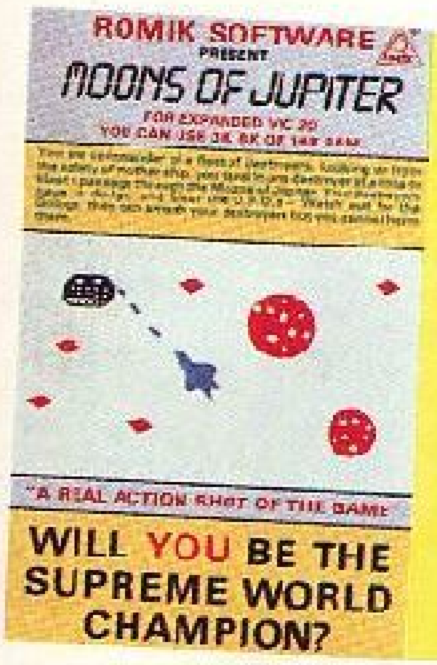
Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50



Skramble
für den VC-20 o. Erw.
Eine der besten Scramble-Versionen auf dem Markt. Superschnell. Tolle Grafik. Guter Sound. Joystick oder Tastenbedienung.

DM 39.50



MOONS OF JUPITER für den VC-20 m.Erw. (3 8 o. 16K)
Du bist Commander einer galaktischen Flotte. Während die Flotte das Mutterschiff begleitet, sucht ein Raumschiff die Passage zwischen den Jupitermonden. Riskante Ausweichmanöver sind nötig. Achte auf die Ufo der Gologs. Sie wollen Dich vernichten.

DM 39.50



MULTISOUND SYNTHESIZER
für den VC-20 o.Erw.
Der Synthesizer für alle Computermusik-Freaks! Extrem flexibel. Alle denkbaren Musik- und Spezialeffekte. 4 zu kombinierende Grundkomponenten vorhanden: Musik, Rhythmus, programmierbare Musik und Toneffekte. Eines der stärksten Programme von ROMIK.

DM 39.50



SHARK ATTACK
für den VC-20 o.Erw.
Du schwimmst in dem von Haifischen wimmelnden Meer, nachdem Du aus dem Piratenschiff entkommen bist. Deine einzige Waffe ist ein Netz, welches Du hinter Dir herziehst und mit dem Du die Haie fangen kannst. Hüte Dich anzuhalten. Die Haie lauern gierig auf Dich.

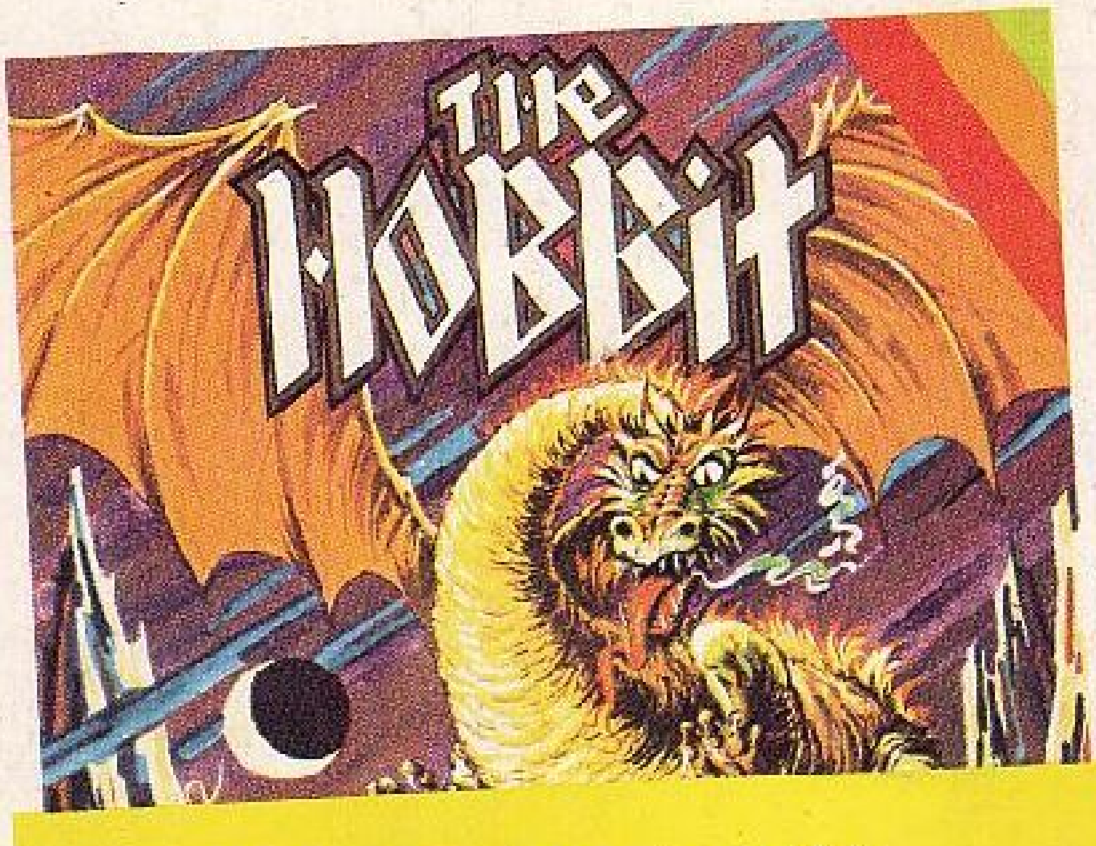
DM 39.50

KATALOG ANFORDERN (Schutzgebühr 3,- DM)

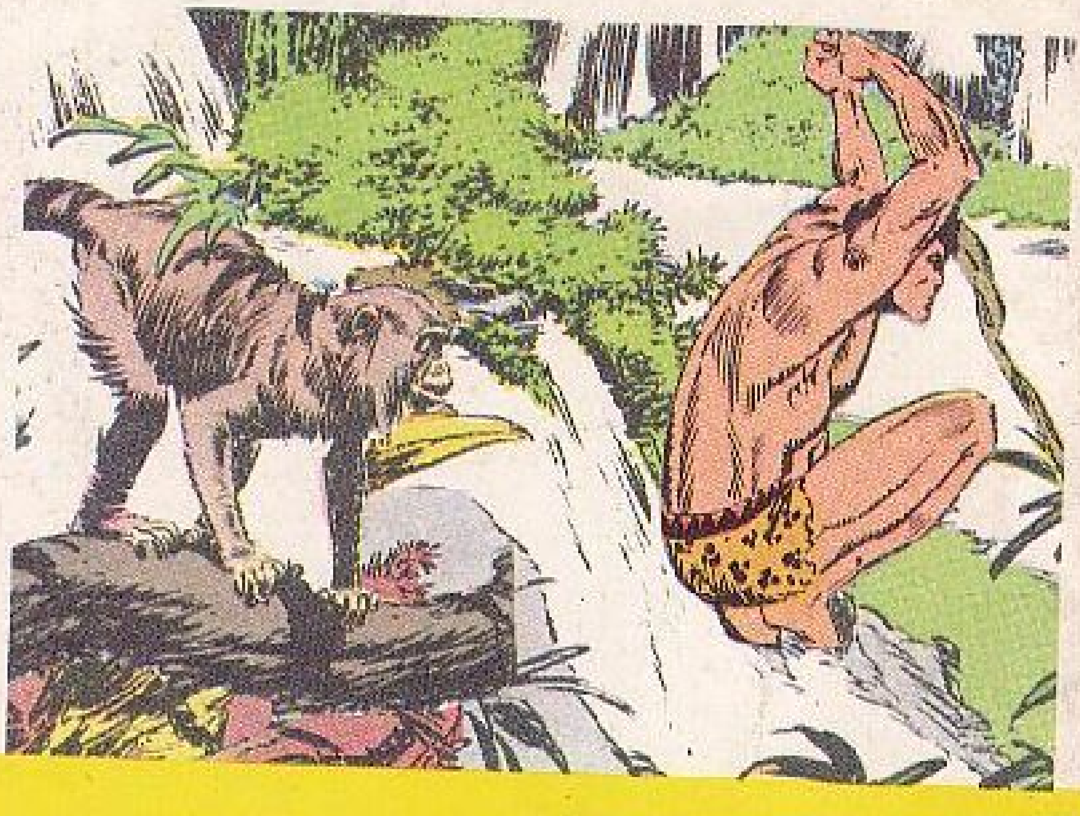
WICOSOFT* Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 0 56 54 - 61 82
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!

Commodore 64
ZX Spectrum 48K
Oric-1

Katalog anfordern (Schutzgebühr 3,- DM)



The Hobbit für den ZX Spectrum 48K
Das neue Superadventure. Herrliche Grafik. Großer Befehlssatz. Ein Meilenstein der Microcomputersoftware. Dazu das Hobbit-Taschenbuch (in englischer Sprache).
DM 78.--



Tarzan für den ZX Spectrum 16 & 48K
Ein Geschicklichkeitsspiel. Tarzan muß Jane befreien. Dabei wird er von Krokodilen und Affen behindert. Happy-End am Schluß? Tolle Grafik, unterhaltsam. Ohne Joystick gut spielbar.
DM 25.--

JEDE MENGE NEUE SPIELE

für Spectrum 48k:

neu

Adventurer's Nightmare (Abenteurers Alptraum)
Freie Tastenwahl. Deutsche Spielanleitung im Programm. Fünf Nächte müssen in der Spukhöhle verbracht werden. Es gilt, Gold und Leben vor Gespenstern, Vampiren, Energiespindeln, Skeletten und Mörderspinnen zu verteidigen. Sehr schnell!
DM 32.00

Schatzsuche im Irrgarten
Maschinensprache. Deutsche Spielanleitung im Programm. Finden Sie in der obersten Reihe den Geheimmechanismus, damit die Urne sichtbar wird! Die ersten Urnen sind problemlos zu finden, aber dann ... Zeit, fallende Steine und Monster sind gegen Sie!
DM 32.00

Flipper
Deutsche Anleitung im Programm. Freie Tastenwahl. Flippern wie in der Kneipe um die Ecke! Drei Geschwindigkeiten. Bis zu vier Spieler spielen je drei Bälle! Sehr schnell!
DM 32.00

Spectrum 16k:

Teufels-Fahrer
Deutsche Anleitung im Programm. Weichen Sie dem entgegenkommenden Gespenst aus, indem Sie rechtzeitig die Spur wechseln. Rasend schnell! 10 verschiedene Geschwindigkeiten.
DM 32.00



Penetrator
für den ZX Spectrum 48K
Superschnelles Arcade-Spiel, das die 48K voll ausnutzt. Wer den erweiterten Spectrum besitzt, sollte auf dieses Spiel nicht verzichten.
DM 37.--



Colour Clash
für Spectrum 16/48 K
füllen Sie die Felder mit dem magischen Pinsel aus und lassen Sie sich nicht von den bösen Geistern erwischen. 100% Masch.code, sehr unterhaltsam.
DM 35.00

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
SOFTWARE-AUTOREN GESUCHT, INFO ANFORDERN

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!